漫画 **31** 漫画

LIRE 5.000

GENNAIO 1994

MANGA ZINE

LAMU'
MAI
PATLABOR
RANMA 1/2

PORTFOLIO

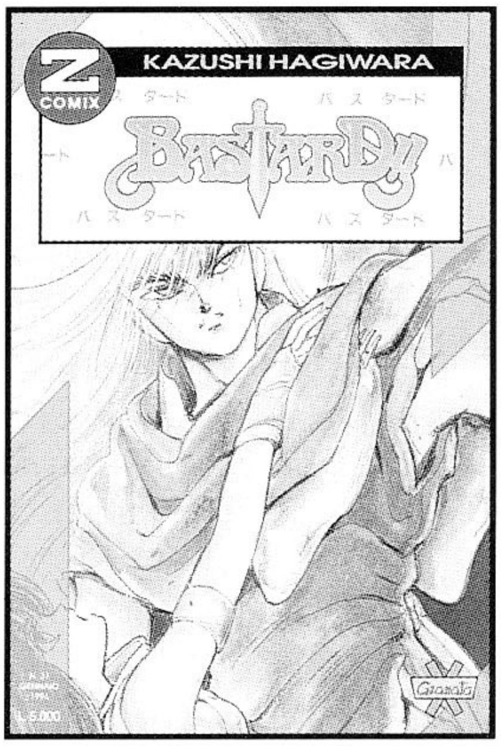
GUNDAM 0083

Granata

ZERO

38

Z COMIX

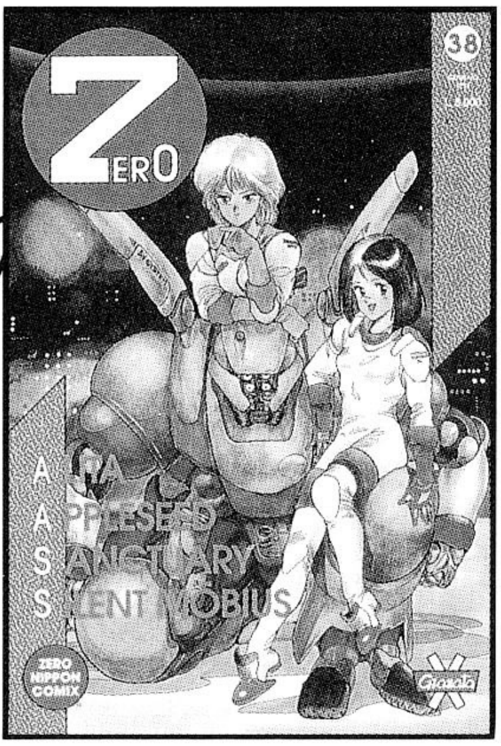

Z COMIX
KAZUSHI HAGIWARA
BASTARD!!
L. 5.000
Granata

È in edicola il numero 31 di **Z COMIX,** con l'esordio regolare del richiestissimo **BASTARD!!.**
120 pagine, lire 5.000.

Z STAR

Z STAR
N. 25
GENNAIO 1994
L. 4.000
LEIJI MATSUMOTO
CAPITAN HARLOCK
Granata

Negli spazi siderali con **CAPITAN HARLOCK** e la sua ciurma. Il grande **LEIJI MATSUMOTO** ai comandi su **Z-STAR** n° 25!
64 pagine, lire 4.000.


ZERO
38
L. 5.000
ALITA
APPLESEED
SANCTUARY
SILENT MÖBIUS
ZERO NIPPON COMIX
Granata

4 SERIAL ENTUSIASMANTI:
ALITA,
APPLESEED,
SANCTUARY,
SILENT MÖBIUS!
ZERO, LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA AL FUMETTO GIAPPONESE!
128 PAGINE, 5.000 LIRE.

Granata

MANGA HERO

RIYOKO IKEDA
MANGA HERO
OSCAR
LIRE 5.000
Granata

Dedicato ai fan di **RIYOKO IKEDA**, a grande richiesta, su **MANGA HERO** n°34, **LADY OSCAR!**
96 pagine, lire 5.000.

MANGA ALBUM

HAYAO MIYAZAKI
NAUSICAÄ
Granata

Solo **Hayao Miyazaki** poteva dar vita all'incredibile avventura di Nausicaä; il n° 7 di **MANGA ALBUM** è in edicola.
48 pagine, formato 21X28, lire 5.000.

MANGAZINE

漫 MANGA 画

TRENTUNO

ANNO IV NUMERO 31 GENNAIO 1994

SOMMARIO

Magazine	pag.	4
Portfolio: Gundam Comes Back	pag.	13
Profili: Romano Malaspina	pag.	29
LAMU'	pag.	35
Cuore di manga	pag.	51
PATLABOR	pag.	55
Vita da Gaijin	pag.	87
RANMA 1/2	pag.	89
MAI	pag.	111

STAFF

Direttore: LUIGI BERNARDI - Art director: ROBERTO GHIDDI - Redazione: ANDREA ACCARDI, CLAUDIA CANGINI, GIANCARLO CARLOTTI, FEDERICO COLPI, GLORIA CORICA, FRANCESCO DI SANZO, SIMONETTA SCALA - Segreteria di redazione: NIVES AIUOLA, ANNA MARANI. Hanno collaborato: MARCO ALBERTINI, GUALTIERO CANNARSI, IRENE CANTONI, DAVIDE CASTELLAZZI, ELENA ROMANELLO, VANNA VINCI.

CREDITS

LAMU' © by Rumiko Takahashi/Shogakukan Inc.
English version: © by Viz Communications Inc. Adattamento: Claudia Cangini.
PATLABOR © by Masami Yuki/Shogakukan Inc./Viz Communications Inc.
Adattamento: Claudia Cangini.
RANMA 1/2 © by Rumiko Takahashi/Shogakukan Inc.
English version: © by Viz Communications Inc.
MAI © by Kazuya Kudo/Ryoichi Ikegami/Shogakukan Inc.
English version: © by Viz Communications Inc.

Edizione italiana: © Granata Press, Bologna. Traduzioni: Federico Colpi (giapponese), Monica Garuti (inglese). Lettering: Deborah Pigrucci. Copertina: Gundam 0083 © 1991 Sotzu Agency-Sunrise.

MANGAZINE, pubblicazione periodica mensile. Registrazione presso il Tribunale di Bologna n° 5947 del 13/2/1991. Direttore responsabile: Luigi Bernardi. Stampa: Litosei, via Bellini 22/4, Rastignano (BO). Distribuzione: Messaggerie Periodici SPA, aderente A.D.N., viale Famagosta, 75, Milano, telefono 02/8467545.

GRANATA PRESS, via Marconi n° 47
40122 BOLOGNA
telefono 051/237737 (r.a.) - fax 051/226895
servizio ordinazioni 051/370232

La news più ghiotta di questo mese ve la piazzo direttamente nell'editoriale: Manga Video, il principale produttore continentale di anime in home-video, sbarca in Italia col suo catalogo di oltre cinquanta titoli in esclusiva europea! E questa pacifica 'invasione' sarà gestita da noi di Granata Press che, grazie all'appoggio della distribuzione Ricordi, ci stiamo confermando come la più importante presenza nel mercato italiano dell'animazione giapponese in video. Nel prossimo numero troverete un esauriente dossier con la presentazione di tutte le delizie in arrivo, ma intanto vorrei abbandonarmi a una piccola considerazione: tre anni fa in Italia non esistevano manga e anime; col nostro arrivo prima vi abbiamo portato i manga (dapprima acquisiti in America, e in seguito adattati direttamente dal giapponese), poi i film inediti in videocassetta, e in questo 1994 vi troverete con almeno cinque nuovi titoli video ogni mese. Non mi sembra poco, e l'elenco è destinato ad allungarsi...

Luigi Bernardi

MUSIC COCKTAIL
めぞん一刻 音楽集

POSTA

VENDO/SCAMBIO

Vendo numerosi arretrati Granata a metà prezzo. Inoltre vendo o scambio film, serie tv, OAV in italiano o giapponese a prezzi vantaggiosi.

Gianluca Pedercini
Via Colombo 48
24036 Ponte S. Pietro (BG)
Tel.: 035/613257

*Scambio e vendo numerosi OAV originali giapponesi (*Orange Road, Cream Lemon, Nadia, *ecc....) e serie italiane (*Lamù, *ecc.).*

Daniele
Tel.: 040/821351

Sono costretta a vendere il materiale collezionato con sacrifici e pazienza in sette anni di ricerche. Chi fosse interessato mi scriva allegando un francobollo.

Marina Cesareo
Via Osanna 60
72100 Brindisi

Vendo vasto assortimento di film e OAV delle migliori produzioni, tra cui: Orange Road *(compresi i nove OAV e le puntate censurate),* Ken, City Hunter, Lamù *e per gli interessati vari OAV di genere hard, e moltissimi altri...*

Yoon
Tel.: 035/572308

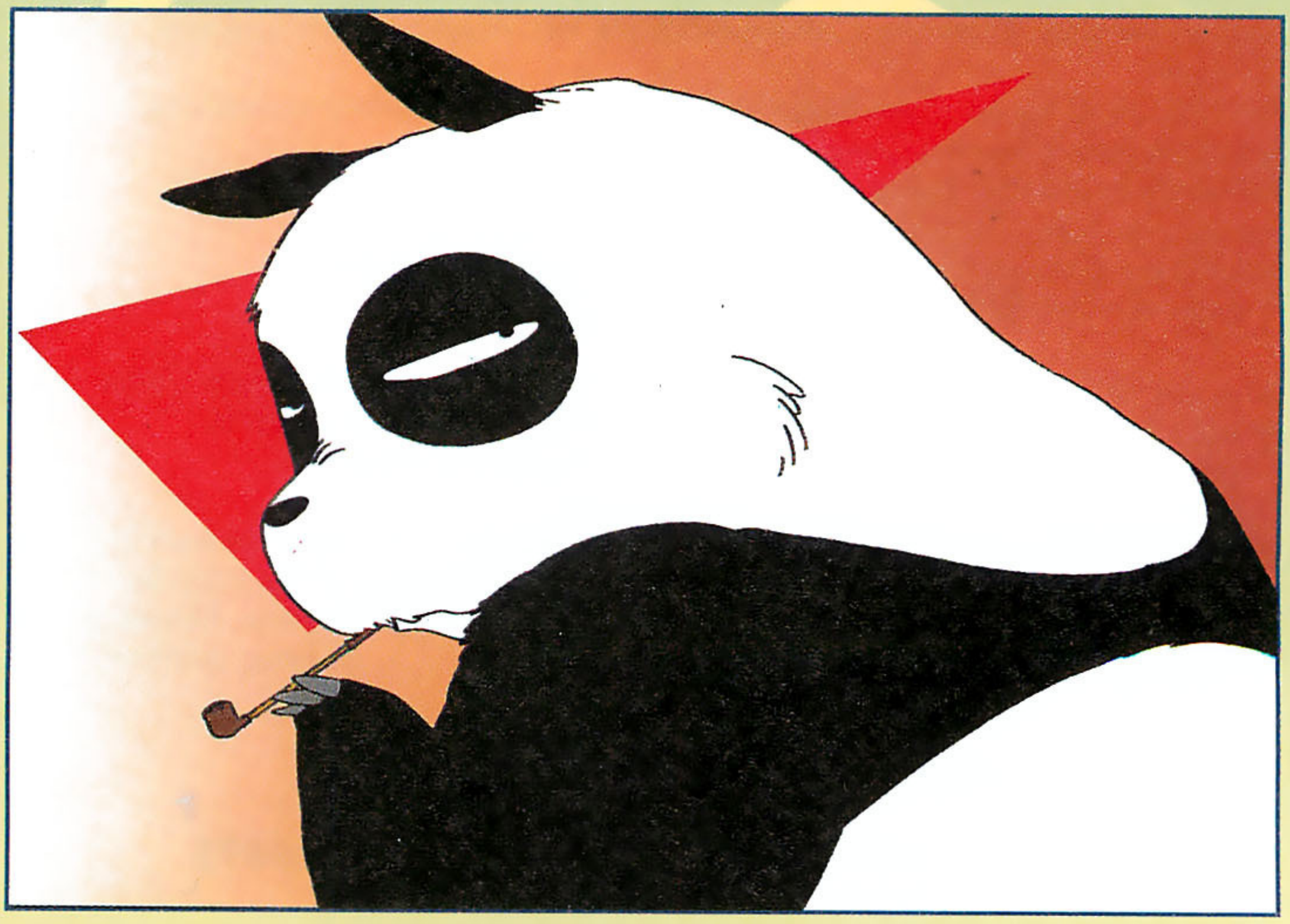
Ho tutto su Orange Road, Lupin Sansei, *e non solo: da* 3x3 Eyes *a* Ranma, *da* Crying Freeman *a* Maison Ikkoku. *Vendo a prezzi*

LA LETTERA DEL MESE

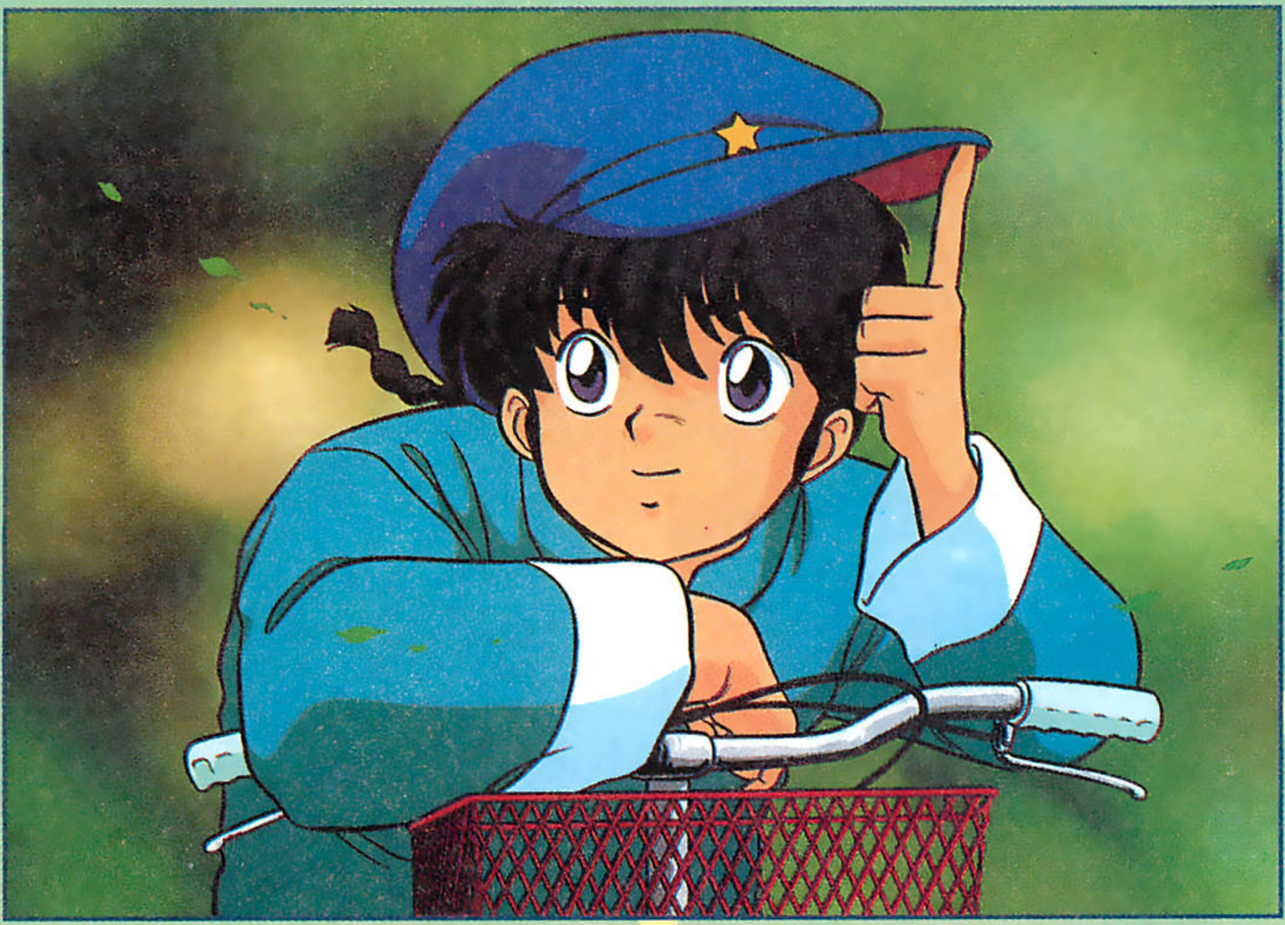
Cara redazione di Mangazine,
quando la finiranno di imporre ai cartoni animati di essere per forza 'educativi'? Vorrei ricordare a tutti che esistono due istituzioni, una detta scuola e una famiglia, che dovrebbero occuparsi dell'istruzione dei bambini, perciò non capisco perché l'educazione dei minorenni debba essere delegata solo ai cartoni. Inoltre, così come un adulto che torna da una giornata di lavoro non si mette a guardare i programmi del Dipartimento Scuola Educazione, non capisco perché un bambino di ritorno da scuola debba sorbirsi in televisione un altro surrogato della scuola stessa: possibile che non gli sia riconosciuto il diritto a divertirsi con la TV? Ma quali sono i risultati tangibili della censura televisiva (e non) in America? Nessuno; anzi, la criminalità giovanile in questo ultimo decennio sta continuando a crescere e (vorrei sperare sia una coincidenza) lo fa proporzionalmente all'irrigidirsi delle norme sulla programmazione per minorenni. La tendenza si sta rafforzando pure in Europa, mentre il Giappone, dove gli 'anime violenti' vanno in onda da trent'anni, continua a essere il paradiso mondiale della bassa criminalità. «Chiaro: a noi viene insegnato sin da bambini che al mondo ci sono la violenza, il sesso, i soprusi e le ingiustizie, così quando adolescenti ci troviamo ad affrontare la realtà non rischiamo di restare shockati dalla sua crudezza, ma sappiamo già come comportarci», spiegherebbe un giapponese. E, onestamente, mi viene da credere che abbia proprio ragione. Ripeto, non vorrei porre censura e crescita della delinquenza giovanile in un rapporto direttamente proporzionale; ma non sono neppure disposta ad accettare che degli psicologi opinionisti cerchino di convincere i comitati di controllo sulle trasmissioni tv che quanto essi dicono è scienza esatta e non un parere unicamente in parte fondato su dati sperimentali. Che ne dite? Non vi sembra che atteggiamenti così negativi per il pensiero e la libertà delle persone siano più pericolosi di certe piraterie, che non ledono altro che il portafoglio? Dico questo perché mi pare che recentemente abbiate alzato bandiera bianca sul fronte delle cosiddette 'censure' televisive.

Simona Avigliano
Potenza

Simona, ti abbraccerei, se non sembrasse sconveniente. Molti lettori sono tuttora convinti che la proposta di 'dimenticare la TV' fosse anche una sorta d'armistizio imbelle legato a chissà quali nostre sudditanze a network grandi e piccoli, statali o privati. Invece questo mese scendo sul piede di guerra: penso che sia proprio ora di cominciare a stigmatizzare l'ipocrisia di certi programmisti che hanno l'ardire di mettere mano sulle opere d'ingegno altrui, discettando su cosa sia giusto e cosa sia inopportuno per i bambini dello Stivale. Forse che i giapponesi mandano in onda Orange Road *(tanto per fare il nome di una serie decisamente deturpata in Italia) pensando che la*



Ranma 1/2 © 1988 Takahashi/Shogakukan-Fuji TV-Kitty



Ranma 1/2 © 1988 Takahashi/Shogakukan-Fuji TV-Kitty

guardino dei quarantenni? Qualcuno mi potrà obiettare che in Giappone, come è giusto che sia, le varie serie sono destinate a disparate età, e che le avventure di Madoka *e* Kyosuke *(pardon, di* Johnny *e* Sabrina*) vanno in onda nella fascia destinata a un pubblico adolescente. Ma mi si deve spiegare per quale levata d'ingegno si è per forza incastrato il pruriginoso* Orange Road *(pardon,* È quasi magia, Johnny*) nel letto di Procuste dell'infantilismo, massacrandolo di conseguenza. Ho un invito da rivolgere agli psicologi o presunti tali che sostengono di pensare alla salute della gioventù italica riuscendo solo a proporre rimozioni, censure, ambiguità: giù le mani dalla testa dei ragazzi! Quanto al discorso pirateria, non ho più intenzione di tornarci sopra. Invece vorrei aprire un nuovo fronte di polemica, questa volta, ahimè, contro i nostri lettori, o meglio, contro quelli fra loro che ci mandano degli annunci (solo la punta di un iceberg che immagino ben più voluminoso). Lo dico con dispiacere, ma nel nostro paese, oltre ai super-corsari dal nome biblico, ci sono anche troppi pirati domestici. Date un'occhiata a pagina 5, all'annuncio di Andrea e Giovanni (perdonatemi, non voglio mettere in piazza per forza proprio voi, ma costituite l'esempio più eclatante): si annuncia la messa in vendita dei film* Ken, Devilman, CdZ, *materiale Granata e non solo, come* Lamù *o* Lupin III. *Ci scommetterei parti corporee varie che si tratta di duplicati. Ora metto un annuncio io: dal prossimo numero non accetteremo più inserzioni che contengano possibili vendite di materiali presumibilmente piratati in casa (quando poi si tratta di opere delle quali detiene i diritti Granata, ci sembrerebbe anche di fare la parte dei fessi, oltre che dei derubati). Quindi vorremmo che si evidenziasse trattarsi di scambi e, nel caso di lucro, cioè vendita, si specificasse che si sta offrendo materiale usato. È sempre possibile che bariate, ma saranno cavoli vostri tenere a bada gli infuriati corrispondenti che si vedranno proporre dei duplicati al posto degli originali! È un consiglio per chi ci deve ancora inviare le proprie inserzioni: per quanto riguarda la mole tuttora giacente presso la redazione ci prenderemo la briga e la libertà di espungere i passi più compromessi. Sì, censuriamo anche noi, ma siamo stanchi di pirateria, a tutti i livelli!*

COMPACT ALLA RISCOSSA

I saluti tematici di questo mese vanno ai seguenti lettori che invocano nuovi formati compact a tutto spiano. Un multiplo, compatto ciao a: ***Cristian Giorgi di Cava Manara (PV)*** *che esige* Lamù, ***Emanuele Ravera di Rivolta D'Adda (CN)****, fan di* Maison Ikkoku *piccolino,* ***Francesco Tacchi di Monza (MI)*** *pro* Lamù, Ranma 1/2 *e qualche cosa di* Osamu Tezuka, ***Martino e Alice Rossi di Firenze****, oltre a* Ranma 1/2 *in nuovo formato, vogliono informazioni sulla prossima pubblicazione di* Dragon Ball*: avevamo annunciato l'interessamento De Agostini, ma ora lo sbarco di* Toriyama *in Italia sembra ulteriormente*

POSTA

onesti (15.000/18.000 su TDK/Sony).
Tel.: 06/7963354

Messaggio per i residenti a Venezia e provincia: vendiamo in videocassetta VHS (sistema PAL) moltissimi film tra i quali: gli OAV di Orange Road, Cream Lemon, *i film di* Lupin III, Lamù, Ken il Guerriero, Gundam, Macross, Devilman, Cavalieri dello Zodiaco *e molti altri che potrete conoscere telefonandoci:*
Andrea
Tel. 041/5289567
dalle 14,30 alle 16,00
da lunedì a venerdì
oppure
Giovanni
Tel. 041/5201633
dalle 13,00 alle 16,00
tutti i giorni

Vendo serie complete di Grey, Mazinga Z, Devilman, "Zero", Horobi, Ken, "Mangazine", "Kappa", Cavalieri dello Zodiaco, Cobra, Goku, *tutti in edizione italiana. Ottimi prezzi.*
Francesco Rossetti
Via Mattarella 21
60035 Jesi (AN)

Vendo serie completa di Gundam RX-78 *(43 episodi) in italiano.*
Giuseppe Cerra
Via L. il Magnifico 104
00162 Roma

Vendo le 155 puntate della seconda serie di Lupin, registrate (bene) direttamente da Italia 1 nel 1992, in LP su 7 videocassette da

恋するKI·MO·CHI

POSTA

240 (22 puntate per cassetta circa), al prezzo di L. 60.000, tutto compreso (in pratica faccio pagare solo le cassette):

Eros Marostica
Via Vittorio Veneto 81
31020 San Vendemiano (TV)

Vendo a buon prezzo e in ottimo stato videocassette Nintendo: Road Racer *(gioco tridimensionale, percorsi di gara),* Mario Bros. *(gioco d'azione),* A Boy and His Blob *(gioco d'avventura),* Hogan's Alley *(gioco di pistola),* Robo-Warrior *(gioco d'azione),* Soccer *(gioco del calcio),* Solstice *(gioco d'azione). Una cassetta L. 50.000; 2 cassette L. 85.000; 3 cassette L. 128.000; 4 cassette L. 170.000; 5 cassette L. 213.000; 6 cassette L. 260.000; 7 cassette 300.000. In più cedo a L. 200.000* Ryo de I Cinque Samurai, *nuovo, mai usato, chiuso nella scatola, e un modellino di aereo McDonnel/Douglas F-18 Hornet completamente nuovo, con istruzioni per il montaggio e adesivi.*

Mariangela Amendola
Via C. Mimmi 12
70124 Bari

Vendo film e OAV in lingua originale e non. Disponibili i titoli migliori dell'animazione giapponese.

Alessandro
Tel.: 0322/82761 (ore pasti)

Ranma 1/2 © 1988 Takahashi/Shogakukan-Fuji TV-Kitty

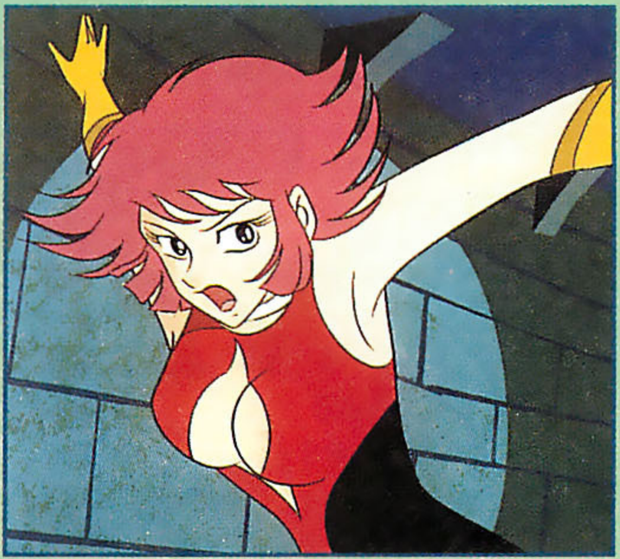
posposto; a favore di Lamù compact *sono anche* **Luca Facchinetti di Bonate Sopra (BG)**, **Massimiliano Croce di Ciampino (RM)** *e* **Lorenzo Zangarini di S. Zeno (BS)**; **Luca** *(con una cartolina dal mare) invece è propenso a un cambio di testata per* Ranma 1/2. *Indi parte un elenco telefonico di fautori di* Maison Ikkoku mini, *che quindi rimarranno delusi dal formato 16x24 che scaturirà dalle edicole un bel giorno del prossimo aprile:* **Mauro Utzeri di Monserrato (CA)**, *paladino anche di* Captain Tsubasa, **Andrea e Riccardo di S. Margherita Ligure (GE)**, **un anonimo da Cremona**, **Anna Pepe di Torlupara di Mentana (RM)**, *la quale invoca anche una maggiore puntualità in edicola e informazioni su scuole per diventare fumettisti, richieste entrambe esaudite,* **Francesco da Cremona**, **Tatiana da Codogno (MI)**, **Alessandro Frontini di Garbagnate (MI)**, *che ci ha mandato una graziosa illustrazione di Kyoko,* **Elena da Cremona**, *città di impenitenti takahashiani, evidentemente,* **Angelo Ceccarelli di Cassano D'Adda (MI)**, **Disperato '77 di Roma**, **Andrea Casetti di Roma**, *che è meno disperato ma vuole lo stesso* Maison Ikkoku, *oltre a* Ranma 1/2, *e domanda se potrà mai essere pubblicato* Caravan Kidd *(la risposta è sì, Manabe forever!),* **Francesco De Nigris di Roma**, **Filippo Diras di Cagliari**, *dalla bella carta da lettera di* Lamù, **Massimiliano Mori di Roma**, **Emiliano Mammucari di Velletri (RM)**, *autore di piccolo schizzo con Ken di* Venus Wars, **Leonardo Ferri di Terni** *e (gasp!)* **Piero Magoga di Palermo**, *che non è tanto interessato al formato compact quanto non vuole che* Maison Ikkoku *finisca su* **Mangazine**.

NEWS GIAPPONE
a cura di Federico Colpi

CUTIE HONEY ALLA RISCOSSA!

«Una ragazza di quelle che funzionano adesso, quelle col culetto piccolo...». Dopo oltre vent'anni finalmente la canzone di *Cutie Honey*, ricca come vedete di implicazioni culturali e socioantropologiche, è tornata a invadere il Giappone! Come già più volte annunciato in precedenza, Honey tornerà con quattro videocassette (Toei Video) dal marzo 1994 e, non avrebbe potuto essere altrimenti, la sigla sarà un remake di quella storica della serie tv, di cui sopra vi abbiamo dato l'indimenticabile attacco! A cantarla sarà Le 5-4-3-2-1, un gruppo di musica french-pop. La vicenda è ambientata nella città di Cosple (adattamento nipponico di 'costume playing', travestimento) dove il retto sindaco Right viene minacciato dalla presenza di Dolmeck. Per difendere la pace cittadina, il vecchio Danbei, diventato per metà cyborg, rivela al nipote che nel laboratorio scientifico Itsuki dorme un'invincibile guerriera: Cutie Honey!

Cutie Honey © 1994 Dynamic Prod.-Toei Video



LA PACE NON REGNA A LODOSS!

Ritornerà in una nuova serie di ben 7 OAV *Cronache della guerra di Lodoss*, con delle nuove avventure tratte dal secondo romanzo!! I tredici episodi precedenti, molto stimati anche in Italia per la qualità delle animazioni e l'interesse delle vicende, erano tratti dal primo romanzo (episodi 1-8) e dal terzo e successivi (9-13) anche se, poiché la loro realizzazione ha preceduto il completamento della stesura dei volumi, se ne sono spesso discostati. Le nuove vicende avranno invece un andamento piuttosto autonomo e l'edizione a fumetti è già disponibile su "Comic Comp". Staff e data di inizio della pubblicazione dei video sono ancora da definire. Una curiosità: il giapponese 'Rodosu' indica in realtà l'isola di Rodi, ma una traslitterazione imprecisa ha fatto sì che si affermasse il nome di fantasia Lodoss!

ADDIO BELLDANDY, BENVENUTE SUPERPOLIZIOTTE!

La fortunata serie di OAV di *Aa megami-sama!* (*Oh, mia dea!*) si avvia alla conclusione in patria, ma già si preannunciano grandi novità per il futuro: *Taiho shichau zo!* (Guarda che t'arresto!), l'altro noto manga del fumettista Keisuke Fujishima che parla delle avventure di una coppia di scatenate poliziotte, sarà in vendita dal prossimo giugno col marchio Bandai. La realizzazione è stata affidata al team Furuhashi (regia) + Nakajima (character design e sakkan) reso famoso da *Ranma 1/2*. Intanto King Record e Kodansha hanno annunciato altri titoli animati a seguito di *Oh, mia dea!*: vedremo, come già vi abbiamo ricordato in **Mangazine**, *Compiler*, seguito poi da *Gun Smith Cats*, mentre Kia Asamiya, che nell'intervista dello scorso numero ci aveva confermato il suo

GLI OAV DEL MESE

***FORTUNE QUEST**, vol. 2*
10 gennaio, Kadokawa, 30', J.C. Staff

PLASTIC LITTLE
21 gennaio, SME, 45', Animate Film

***DIRTY PAIR FLASH**, vol. 1*
21 gennaio, VAP/Bandai Visual, 30', Sunrise

***JAIANTO ROBO**, vol. 4*
(Giant Robot)
21 gennaio, Amuse/Bandai Visual, 47', Moo Film

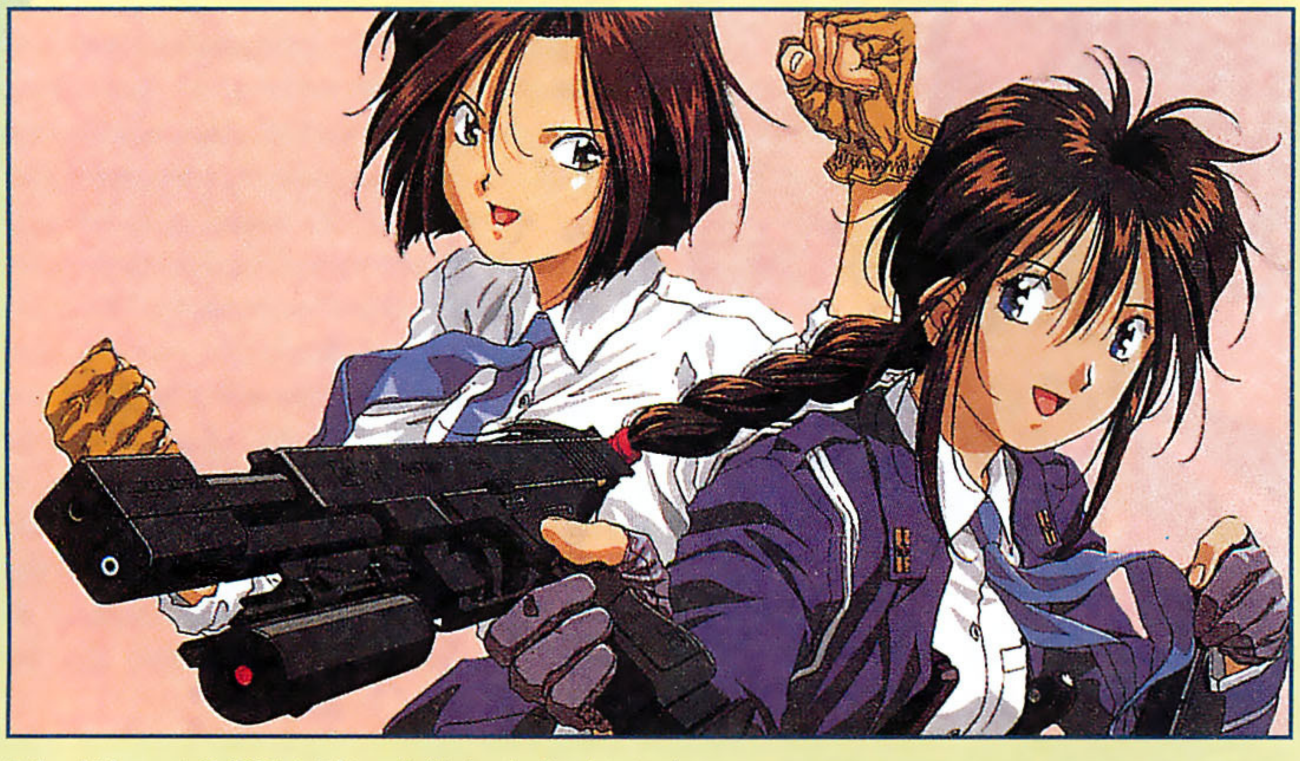
***CHOJIKU SEIKI OGASU 02**, vol. 2*
(Il secolo superspaziotemporale Orguss 02)
21 gennaio, Bandai Visual, 30', J.C. Staff

***THE COCKPIT**, voll. 1, 2, 3*
21 gennaio, TJC, 25' cad., Madhouse/Jacom eizo/Visual '80
(L'uscita, prevista per il 25 ottobre 1993, è stata rinviata per ragioni tecniche.)

***TIME BOKAN**, vol. 2*
28 gennaio, Victor Entertainment, 30', Tatsunoko

SHIN INJU GAKUEN
vol. 1 (La vera scuola delle belve lussuriose)
28 gennaio, Daiei/TJC, 45', Studio Kikan

***THE HAKKENDEN SHINSHO**, vol. 2 (The Hakkenden, il nuovo capitolo)*
gennaio, Pioneer LDC, 30', AIC



Taiho shichau zo! © 1994 Fujishima K./Kodansha-Bandai visual

NEWS

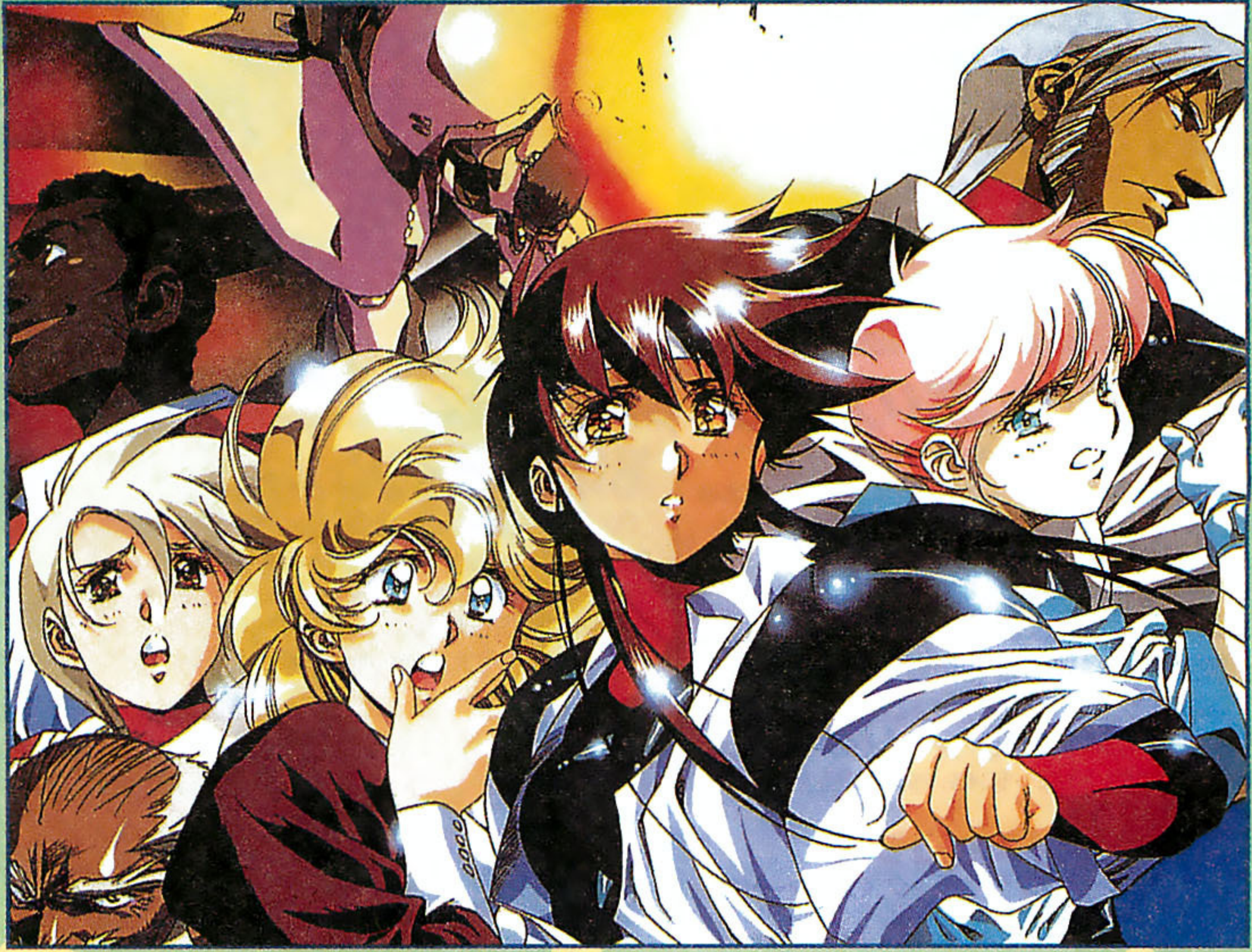
NEWS USA

a cura di D. Castellazi

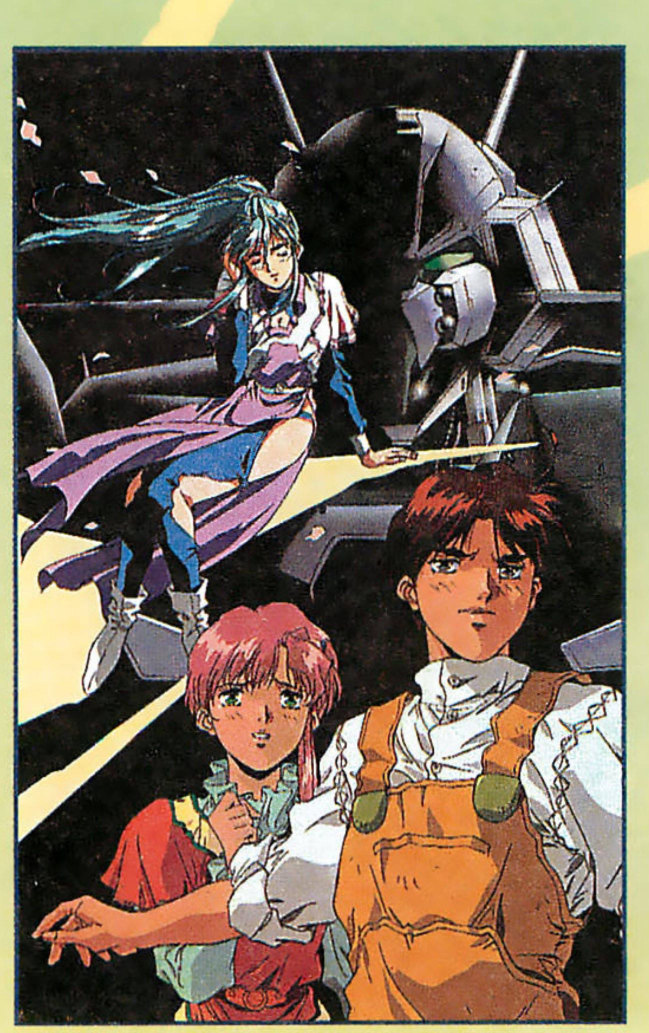
AD POLICE di T. Suzuki (testi) e T. Takezaki (disegni) su "ANIMERICA" ed. VIZ $4.95

Ancora cyberpunk in un serial nipponico. Nella Tokyo del 2050, ricostruita dopo un terremoto devastatore, uno speciale corpo di polizia, l'AD Police, si deve occupare dei boomer, robot impazziti o ribelli. Toshimichi Suzuki realizza delle storie in cui è forte l'influenza del cinema americano d'azione, l'onnipresente Blade Runner *e* Die Hard *(citato da uno dei personaggi) su tutti. Tony Takezaki, alle matite, condisce il tutto con retini e fittissime linee cinetiche, realizzando tavole estremamente movimentate e ricche. In mezzo a tanta azione gli autori riescono a ricavare un piccolo spazio per la riflessione, dipingendo alcuni dei robot come esseri senzienti e pieni di dubbi, ribellatisi alla loro condizione di schiavi. Un serial nel complesso equilibrato nel dosaggio degli ingredienti in cui va apprezzato anche il tratto di Takezaki decisamente migliorato e più pulito rispetto ad altri lavori.* AD Police *è ambientato nello stesso mondo di* Bubblegum Crisis*, serie di OAV di grande successo in Giappone e in USA ma inedita in Italia.*

Plastic Little © 1993 Yoshimoto/Hurushihara-Movic-Sme



interesse per il mondo dei CD, presenterà un simpaticissimo compact disc in cui i personaggi di *Compiler*, *Silent Möbius* e *Dark Angel*, riuniti in tre fittizie agenzie discografiche (Silent Office, Compiler Arts, Angel Promotion) si sfideranno in una tenzone all'ultima nota. Parte degli introiti sarà devoluta alle famiglie delle vittime del terribile terremoto che la scorsa estate ha sconvolto l'isola di Okushiri. A proposito di Asamiya, ricordiamo che è finalmente uscito il secondo volume di *Dark Angel*.



Orguss 02 © 1993 Big West/Orguss Committee

MIYAZAKI E KUROSAWA ASSIEME!

Sì, avete letto proprio bene: Hayao Miyazaki, re degli anime, e Akira Kurosawa, maestro indiscusso del cinema giapponese di cui Miyazaki è dichiarato fan, hanno firmato un lavoro a quattro mani! Sorpresi? Tranquillizzatevi, si tratta semplicemente di un libro che raccoglie i momenti fondamentali di un incontro tra i due big avvenuto di fronte alle telecamere del network NTV lo scorso maggio. I registi parlano di alcuni curiosi episodi della loro esperienza di lavoro, corredati da numerose immagini di scene dei film e dei set. Intitolato *Nani ga eiga ka* (Cos'è un film?), il volume è pubblicato dalla Tokuma shoten.

DOPO *BASTARD!!* È *ELEMENTALORS!*

Masami Obari ce l'aveva già confidato la passata estate, pregandoci però di non diffondere la notizia: ora possiamo invece avere l'onore di annunciare con gioia sincera la prossima uscita dell'OAV di *Elementalors*, la saga che Takeshi Okazaki ha scritto ispirandosi al capolavoro dell'amico (ed 'ex-maestro') Kazushi Hagiwara, quel *Bastard!!* che regolarmente scompare dalle edicole italiane a pochi giorni dall'uscita… Lo staff è a dir poco travolgente: Obari, in veste di regista, sarà affiancato al design da Hidenori Matsubara, senz'altro uno dei migliori dell'anno con *Oh, mia dea!*. Al momento è previsto un video da 50 minuti.

GUNDAM ROTOLANTE

L'ultima novità di *V-Gundam* è l'introduzione di un nuovo tipo di mobile suit tra le file nemiche, i cosiddetti Motorad, ossia MS che si muovono su terra inserendosi all'interno di giganteschi anelli rotolanti! Intanto, dopo essere stata raccolta pure in LD, la fortunata serie è diventata anche una collana di anime comics pubblicata dalla Tokuma shoten. Ancora, il progetto a cui avevamo cominciato ad accennarvi già da qualche anno su **Mangazine** sembra stia andando in porto: tra il 1994 e il 1995 dovrebbe essere prodotta una nuova serie di *Gundam* destinata a essere trasmessa in tutto il mondo, a partire da Giappone e USA, dando fuoco alla miccia della Gundam-mania planetaria!

CRYING FREEMAN LIVE

E, a proposito di produzioni a livello planetario, *Crying Freeman* diventerà presto un film dal vivo: le riprese inizieranno a febbraio negli Stati Uniti e l'uscita nelle sale americane è prevista per il Natale 1994. Gli attori saranno per la maggior parte americani, ma per notizie più precise in merito restate sintonizzati su **Mangazine**!

LA PRIMA VOLTA DI *MY MY MY*

La prima volta... di che? Non di quello che pensate voi (da questo punto di vista la dolce eroina dovrebbe già avere un sufficiente bagaglio di esperienze), ma della trasposizione in cartone animato! Mai è diventata difatti protagonista di una serie di due OAV da 45', ognuno dei quali diviso in due episodi, realizzati da J.C. Staff e distribuiti dalla Sohbi. La qualità di disegni e animazioni è però piuttosto scadente e considerando che in Giappone la cassetta costa ben 13.200 yen (circa 200.000 lire al cambio attuale), possiamo aspettarci di vederla in Italia solo attorno alle 300.000 lire. Tutto sommato, un OAV così mediocre non merita tanto: meglio il fumetto.

NOVITA' LASER

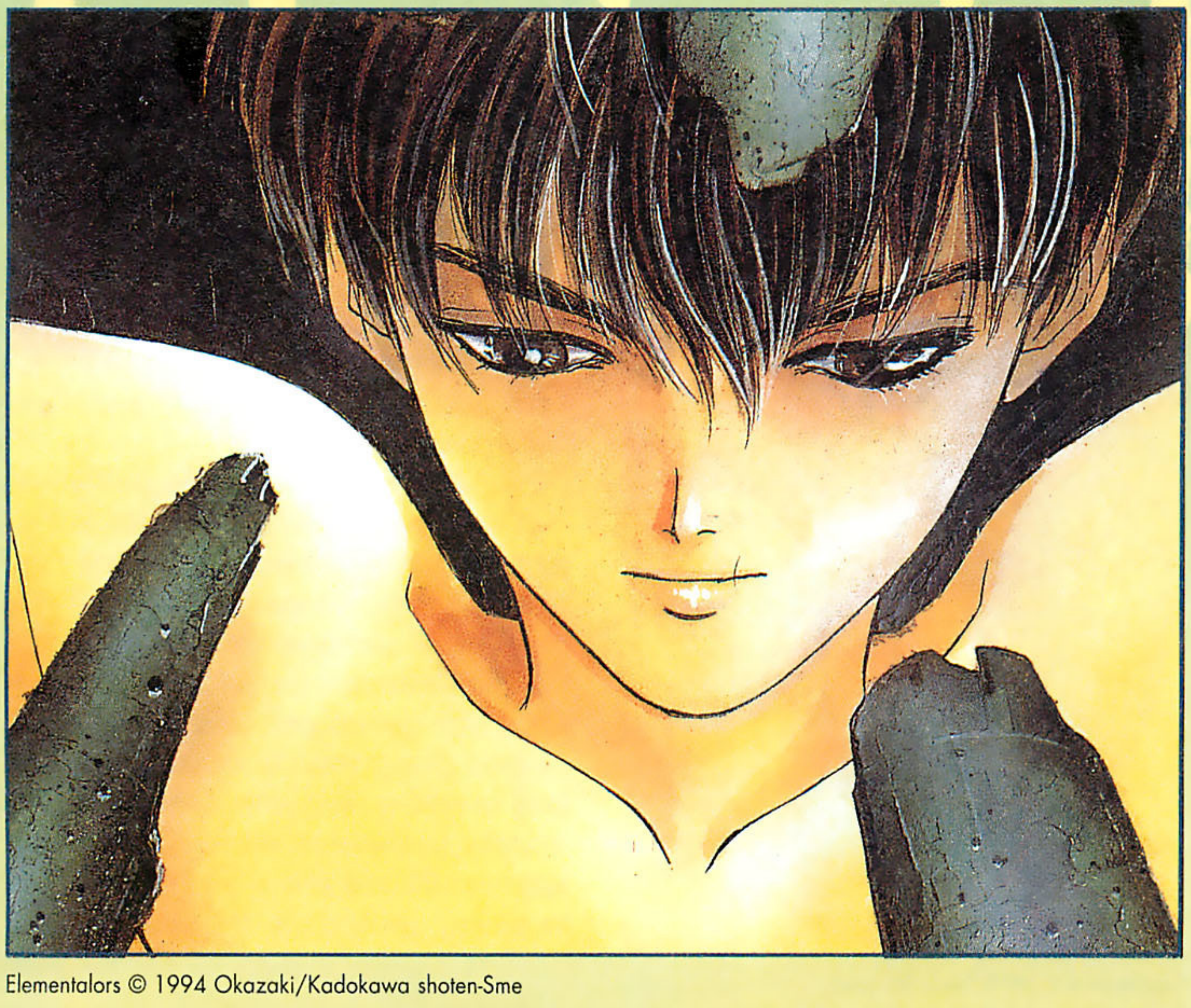
Piccola passeggiata tra le novità in laser disc: arrivano in box *Gatchaman II* (Pioneer; la Tatsunoko sembra aver abbandonato la Polygram) e, a prezzo ridotto, *Gallforce*, *Bubblegum Crisis* e *Detonator Orgun*; la Toei inizia *Sailormoon R* e annuncia una serie di raccolte di successi storici, che inizierà con *Okami shonen Ken* (Ken il ragazzo lupo). Dopo *Devilman* sembra inoltre che partirà *Mazinga Z* seguito da *Grande Mazinga*, *Goldrake* e compagnia. La KSS realizza un box con tutto *Cobra* a basso prezzo e la seconda parte di quello di *Remì*; in LD arrivano anche *Iron Leaguer*, la serie di *Yamato III*, *Patlabor 2* (tutti Bandai) e *Mama wa shogakko yonensei* (Mamma fa la quarta elementare, Vap). Pioneer ha comunque dato la notizia più ghiotta: l'azienda, leader nella produzione LD tanto di hard che di soft (controlla tutto il

VIDEO ITALIA
a cura di D. Castellazzi

Lupin III, Il tesoro degli avi
Pentavideo
Lire 29.900

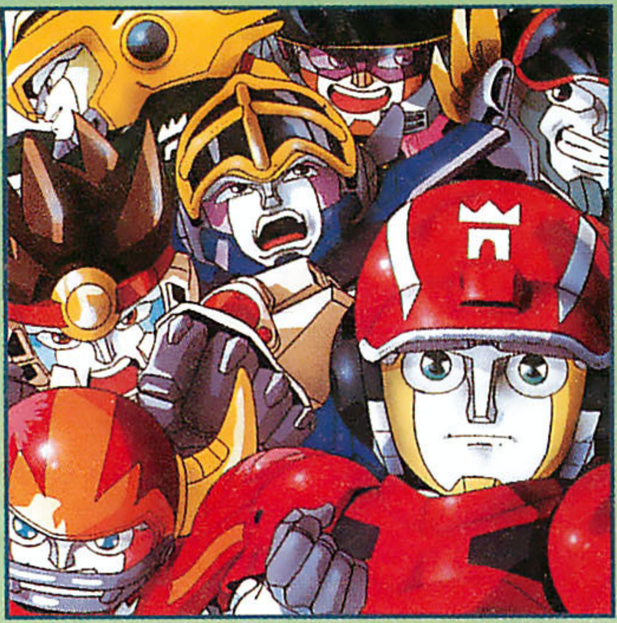
LUPIN III
bim bum bam video
IL TESORO DEGLI AVI
FILM D'ANIMAZIONE

Il tesoro degli avi (Rupan III, Naporeon no jisho o ubae, *Lupin III rubate il dizionario di Napoleone), il quarto lungometraggio dedicato dalla Pentavideo a Lupin III, è un recente special televisivo, datato 1991, avente come protagonista il geniale ladro. Alla supervisione troviamo Osamu Dezaki (Cobra) per un film che non eccelle in disegno e animazione ma che si fa seguire grazie a una storia movimentatissima. Si tratta del Lupin III a cui ci ha abituato la seconda serie televisiva, donnaiolo, esagitato, pieno di trovate folli e paradossali, alla perenne ricerca di tesori e di fanciulle da conquistare. Questa volta do-*

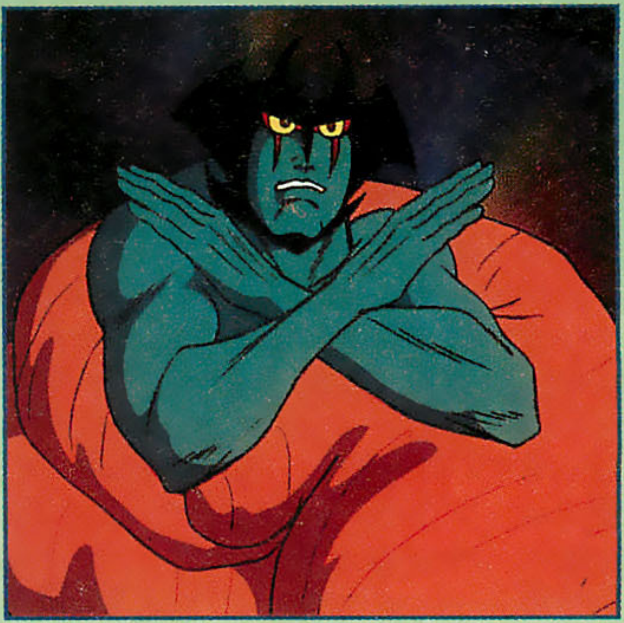


Elementalors © 1994 Okazaki/Kadokawa shoten-Sme

Iron Leaguer © 1993 Sunrise-Sotsu Agency



Devilman © 1972 Dynamic prod.-Toei doga

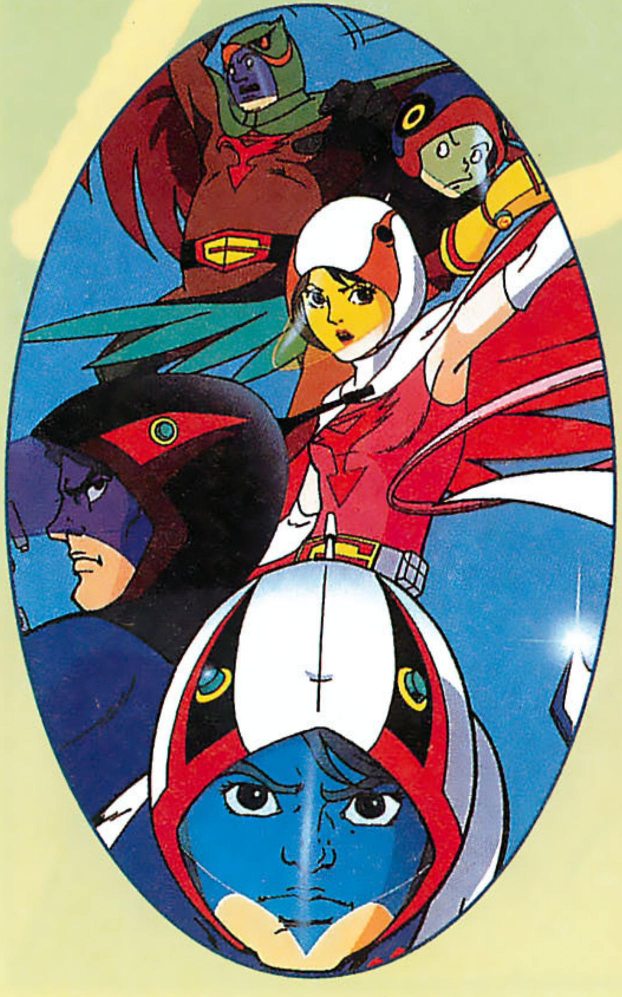


vrà addirittura vedersela con le polizie e gli eserciti dei sette Stati più industrializzati del mondo che vogliono catturarlo per risalire al tesoro dei suoi avi, con cui rimettere in sesto le proprie economie allo sfascio dopo la guerra del Golfo (un pizzico di attualità). Allo stesso tempo Lupin, aiutato dai suoi immancabili soci, sta cercando di impossessarsi del mitico dizionario di Napoleone che, oltre a possedere un grande valore storico, nasconde un segreto. Da qui in poi è tutto un susseguirsi di sparatorie, colpi di scena e trovate genialoidi. Non può ovviamente mancare l'immarcescibile e instancabile Zazà, il commissario Zenigata, sempre alle calcagna di Lupin. Il film si fa notare soprattutto per alcune gag esilaranti (imperdibile il travestimento iniziale di Lupin, da 'cacca artistica') e per alcune situazioni di contorno che coinvolgono i personaggi spalla ormai divenuti, nel corso degli anni, dei veri e propri co-protagonisti. Mi riferisco al principio di storia d'amore che coinvolge Zazà, e all'infallibile Goemon, dall'inarrestabile spada, che una volta tanto prende in giro se stesso citando ripetutamente un film yakuza. Un anime che non può mancare nella videoteca di un fan di Lupin III.

catalogo Warner e domina il mondo dei karaoke!) ha cominciato per prima a consentire il rental dei laserdisc, partendo con oltre 300 titoli che includono anche tutti i suoi successi animati (*Moldiver*, *Ran*, *Kishin heidan*, *Ryooki*); inoltre ha lanciato il Laser-Active, un sistema che può essere utilizzato, oltre che come lettore di LD e CD, anche per i giochi e l'elaborazione digitale di suoni e immagini attraverso il Mega-LD e lo LD ROM^2. Come se non bastasse, il LA Pioneer è poi compatibile con il CD-i Philips e col nuovo 3 DO della Panasonic. Sembra intanto che Sony lancerà presto un nuovo sistema simile al CD-i per il quale si parla anche, udite udite, di possibilità di registrazione delle immagini!

TEKKAMAN CAMBIA SESSO

Nonostante le ghiottissime illustrazioni pubblicate su tutte le riviste d'animazione e sulle copertine di CD e LD, non si può certo dire che *Tekkaman Blade*, alla prova dei fatti, abbia saputo scuotere il pubblico: con indici di ascolto attorno a un misero 5%, vertiginosi alti e bassi (più bassi che alti) nella qualità delle animazioni e alcune fumosità nella storia, questo eroe ha lasciato buoni ricordi solo per l'affascinante mecha design. Sulla base di queste considerazioni, la Tatsunoko ha deciso di cambiare la formula e di proporre il nuovo *Tekkaman* con un consistente cambiamento: le vicende saranno molto più comiche, l'eroe sarà una ragazzina, tale Yumi Françoise, e per arricchire il gruppo non sarà più da sola. Se infatti una volta il povero George Minami (o Joji, com'era in originale) doveva urlare dal male per trasformarsi, in questa nuova serie chiunque sia stato sottoposto all'effetto delle spore Radam può diventare un Tekkaman senza neppure bisogno del Tek-set. Scomparirà così anche il vecchio Pegasus e resterà solo la Terra Azzurra 3. Idee un po' confuse per una serie in tre episodi distribuita dalla prossima primavera dalla King Records.



Gatchman II © 1978 Tatsunoko prod.

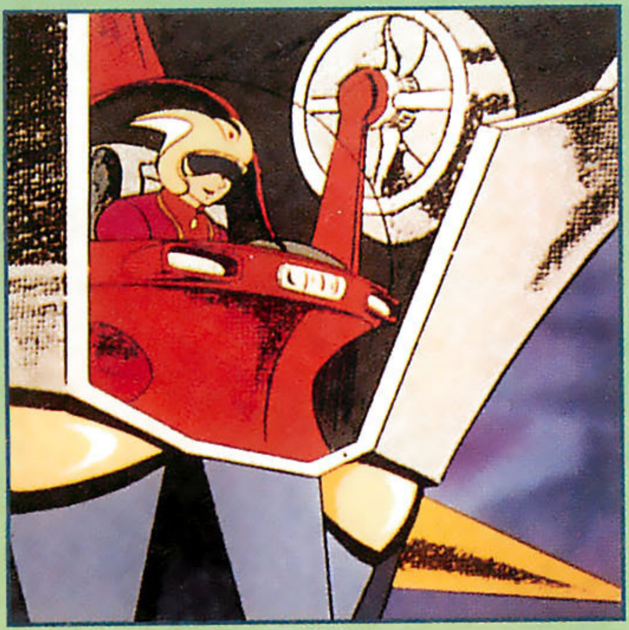
NEWS GIAPPONE/CINEMA

TOI UMI KARA KITA KU *(Coo da un mare lontano)*

Realizzazione: Toei doga per Coo Committee

Non c'è dubbio: *Coo* è il film dell'anno! Già quel poco che si era visto sinora (articoli su riviste specializzate, cel sbirciati alla Toei, i magnifici poster pubblicitari delle metropolitane Eidan di cui *Coo* è diventato il simbolo) ci si immaginava che questa pellicola (arrivata nei cinema giapponesi lo scorso 11 dicembre) avrebbe senz'altro fatto scalpore, ma alla conferenza stampa con presentazione ufficiale che si è tenuta a Tokyo lo scorso ottobre c'è chi ha gridato al

Mazinga Z © 1972 Dynamic prod.-Toei doga



Il Grande Mazinga © 1974 Dynamic prod.-Toei doga

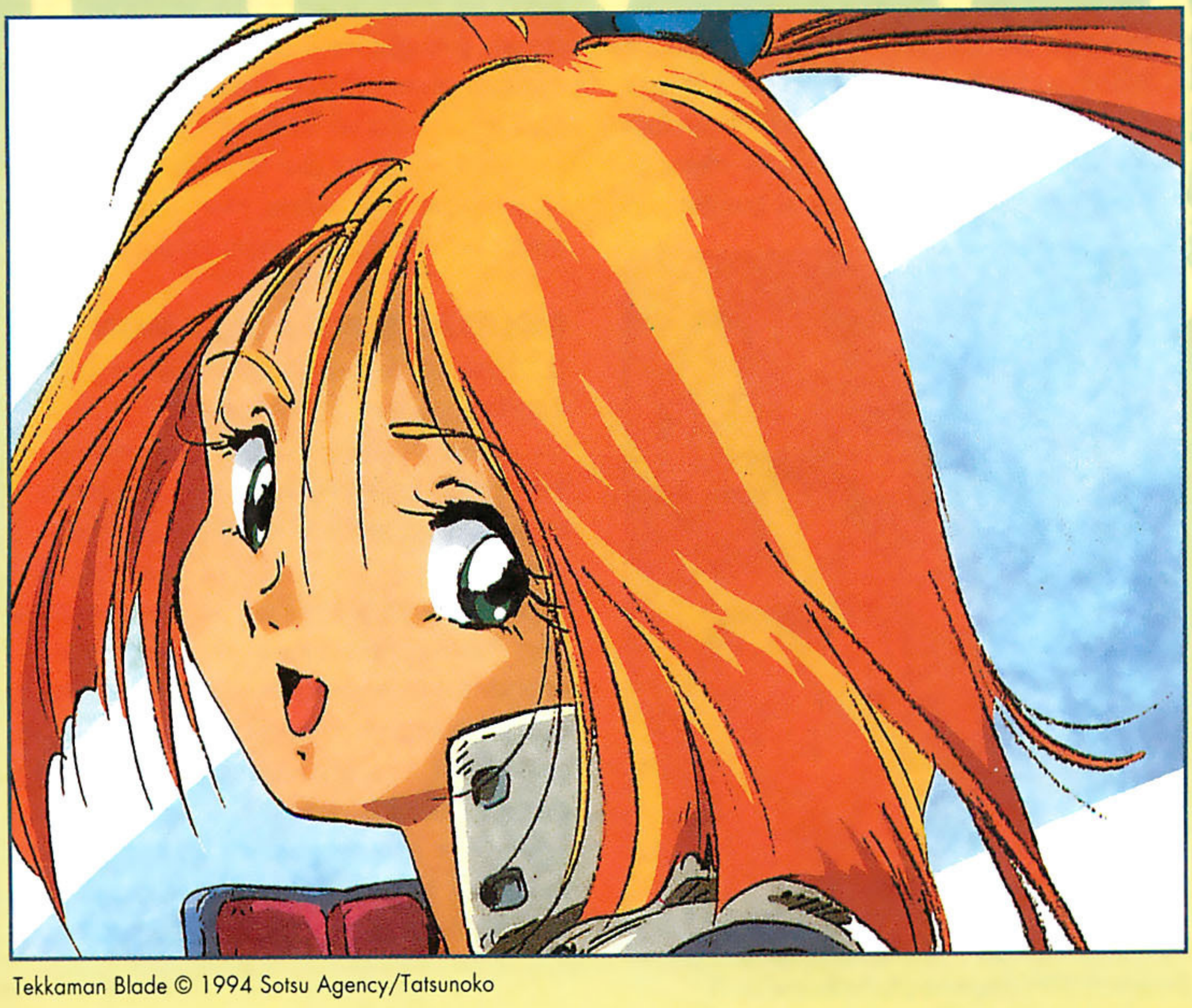
miracolo mentre una nutrita fascia del pubblico si è invece abbandonata alle lacrime nel seguire le commoventi vicende del piccolo dinosauro e del suo amico Yosuke. La trama ve l'abbiamo ricordata più volte: oggi vi facciamo osservare che i fondali sono di Nizo Yamamoto, che già ha contribuito col suo operato a fare di *Conan*, *Laputa*, *La tomba delle lucciole* e tante altre opere di Miyazaki/Takahashi dei capolavori; che le sigle sono di Yumi Matsutoya, la più nota pop star nipponica, e che la main track *Children of the World* è scritta e cantata addirittura da Julian Lennon; il romanzo da cui è tratto il film ha vinto uno dei due più importanti premi di critica letteraria del Giappone; il produttore del film, il network NTV subentrato dopo il forzato abbandono di Haruki Kadokawa, è lo stesso che già ha curato *Porco Rosso* e sta promuovendo questo lungometraggio con una campagna ancor più fastosa di quella dell'aviatore di Miyazaki... Aspettatevi un dossier su un prossimo **Mangazine**, perché un film così non si vede spesso sugli schermi!

TSUYOSHI SHIKKARI SHINASAI

(Comportati bene, Tsuyoshi!)

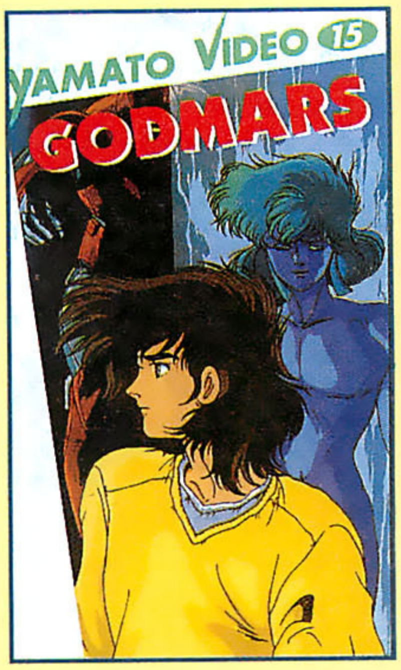
Realizzazione: Studio Comet per Toei doga

Entrato a far parte del programma invernale Toei assieme a *Sailormoon R* e *Make-up! Combattente Sailor* perché il fumetto è pubblicato dal medesimo editore, questo episodio delle avventure del simpatico Tsuyoshi merita un occhio di riguardo. Realizzato con una qualità non troppo superiore a quella della serie tv, che comunque è già di per sé a livelli piuttosto elevati, sfrutta un tema forse trito e ritrito, ma sempre divertente: i viaggi nel tempo! Tsuyoshi e il suo amico Wata-



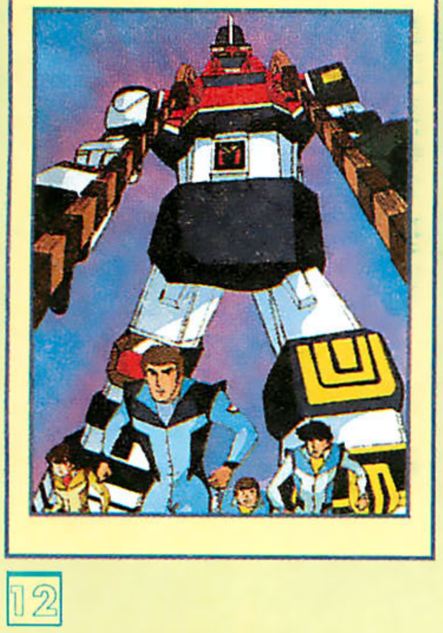
Tekkaman Blade © 1994 Sotsu Agency/Tatsunoko

GODMARS
Yamato Video n. 15
lire 39.900

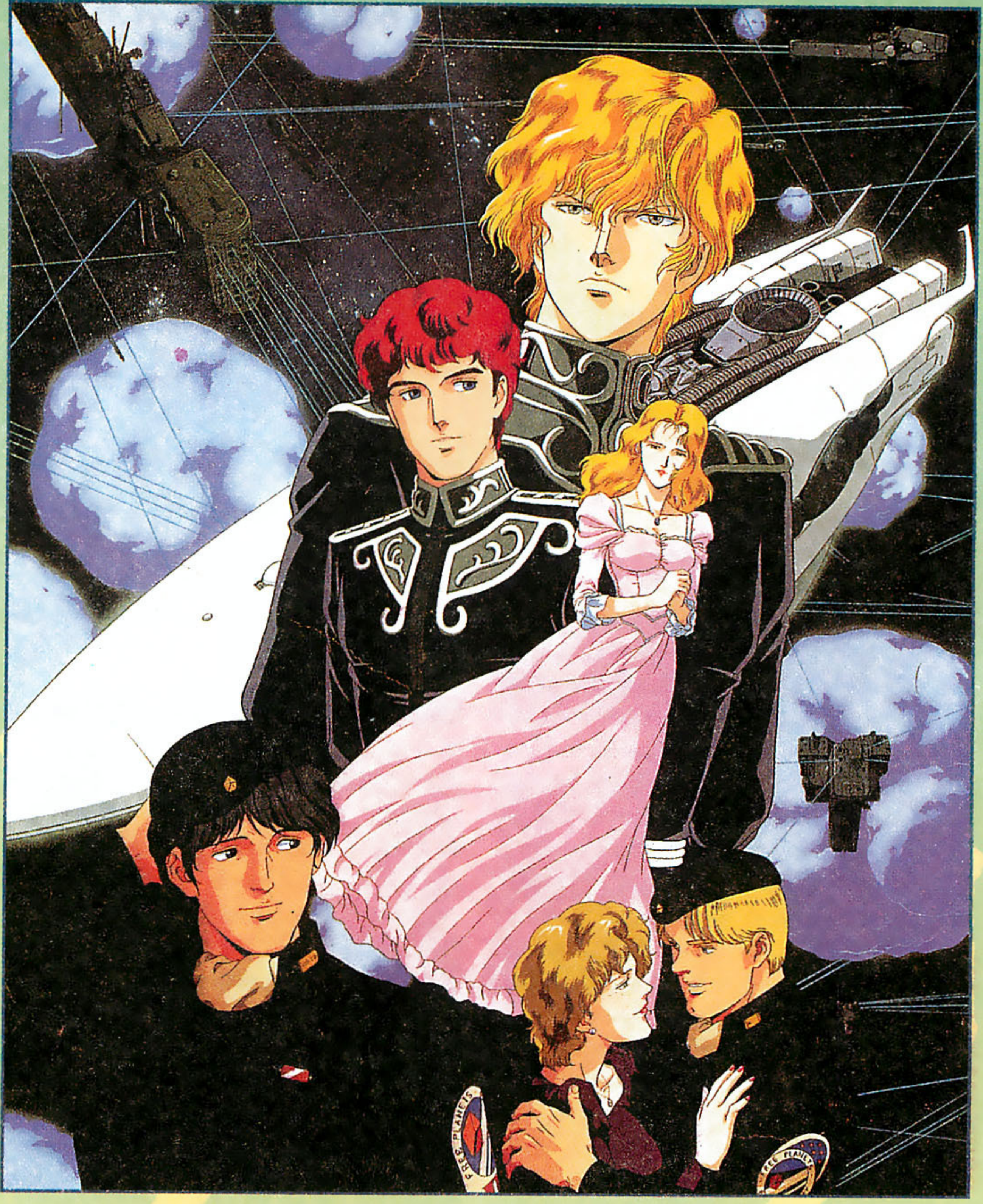


Nonostante sia stato prodotto nel 1981, Godmars ripropone alcuni dei temi tipici delle produzioni, specie televisive, degli anni Settanta: i robot giganti, gli orfani, i drammi familiari. Sulla Terra del futuro, nel 1999, il giovane Mars si troverà coinvolto in una guerra contro Zhule, malvagio despota del pianeta Guissin, intenzionato a conquistare il pianeta azzurro. Sarà un travaglio psicologico quando scoprirà di essere originario di Guissin e di essere stato adottato da genitori terrestri. Il dramma si ingigantirà quando si troverà ad affrontare in combattimento Marg, il fratello dimenticato, mandato sulla Terra dall'imperatore Zhule. Il film Godmars nasce sulla scia del successo dell'omonima serie televisiva (del

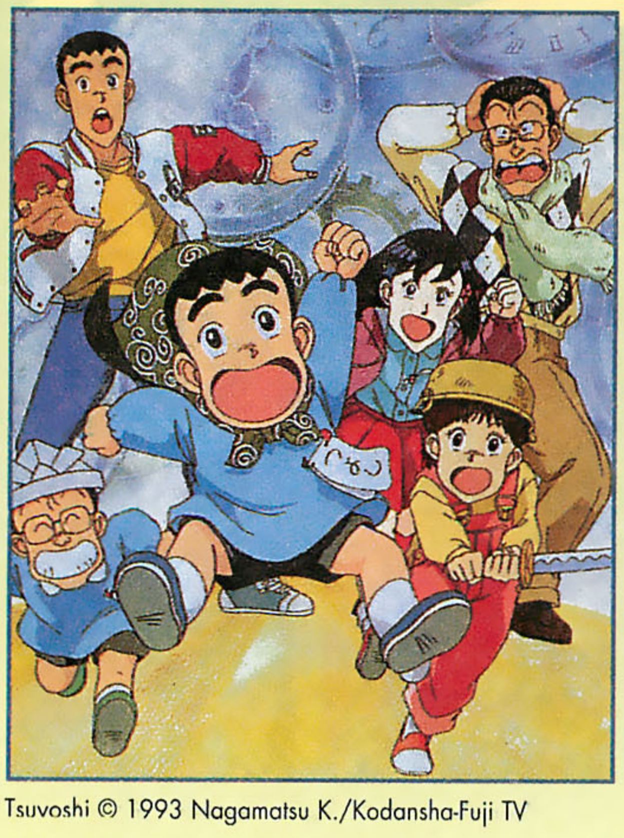
1981), a sua volta ricalcata su un manga di Mitsuteru Yokohama. Forse è proprio per questo motivo che la sceneggiatura di Keisuke Fujikawa ricorda molto la tipica struttura narrativa delle serie robotiche, con un abbondante uso di dialoghi drammatici e di combattimenti tra robot, o comunque macchine da guerra gigantesche, tesi più a evidenziare l'effetto spettacolare che non la verosimiglianza della tecnologia e dei combattimenti stessi. Anche il tratto e l'animazione, spesso puntata al risparmio, fanno pensare alla serialità, rendendo Godmars più simile a una lunga puntata televisiva che non a un lungometraggio indipendente. Se provate una certa nostalgia nei confronti dei robot giganti e dell'invasione nipponica che colpì la nostra penisola quindici anni fa, allora Godmars deve entrare a far parte della vostra videoteca, altrimenti dovrete indirizzarvi su qualche altro titolo.



Ginga Eiyu Densetsu © 1993 Tanaka Y.-TTKS



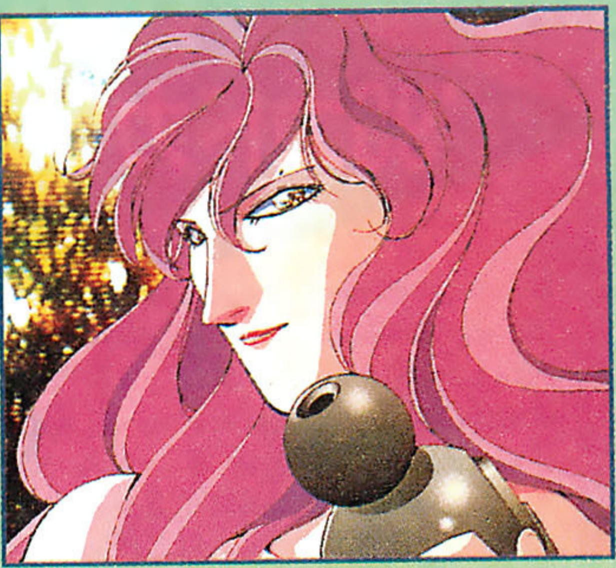
nabe finiscono per caso lanciati nell'anno 1981: qui incontrano un vecchio che li informa che l'unico sistema per ritornare al 1993 è raccogliere degli introvabili ipercristalli, combustibile della macchina del tempo. I due amici si imbattono però in uno spettacolo inatteso: loro stessi, più giovani di 12 anni e quindi ancora alunni delle elementari, e addirittura la sorella di Tsuyoshi che... finisce per innamorarsi del fratello venuto dal futuro! Un'occasione per passare una mezz'ora di spensierata allegria.



Tsuyoshi © 1993 Nagamatsu K./Kodansha-Fuji TV

BISHOJO SENSHI SERAMUN ARU
(L'affascinante combattente Sailormoon R)
Realizzazione: Toei doga

Ci viene il dubbio che raccontarvi la trama di un'avventura di *Sailormoon* equivalga a tentare di spiegare l'albero genealogico di *Beautiful*, *Dallas*, *Dynasty* e *Beverly Hills* a una persona che non ha un televisore in casa: per la cronaca vi informiamo comunque che in questo lungometraggio il cattivo è un certo Fiore che, guardacaso, domina dei perfidi mostri vegetali (qualcuno alla Toei deve essersi sorbito un corso accelerato di lingua italiana per arrivare a immaginare giochi di parole tanto eccel-

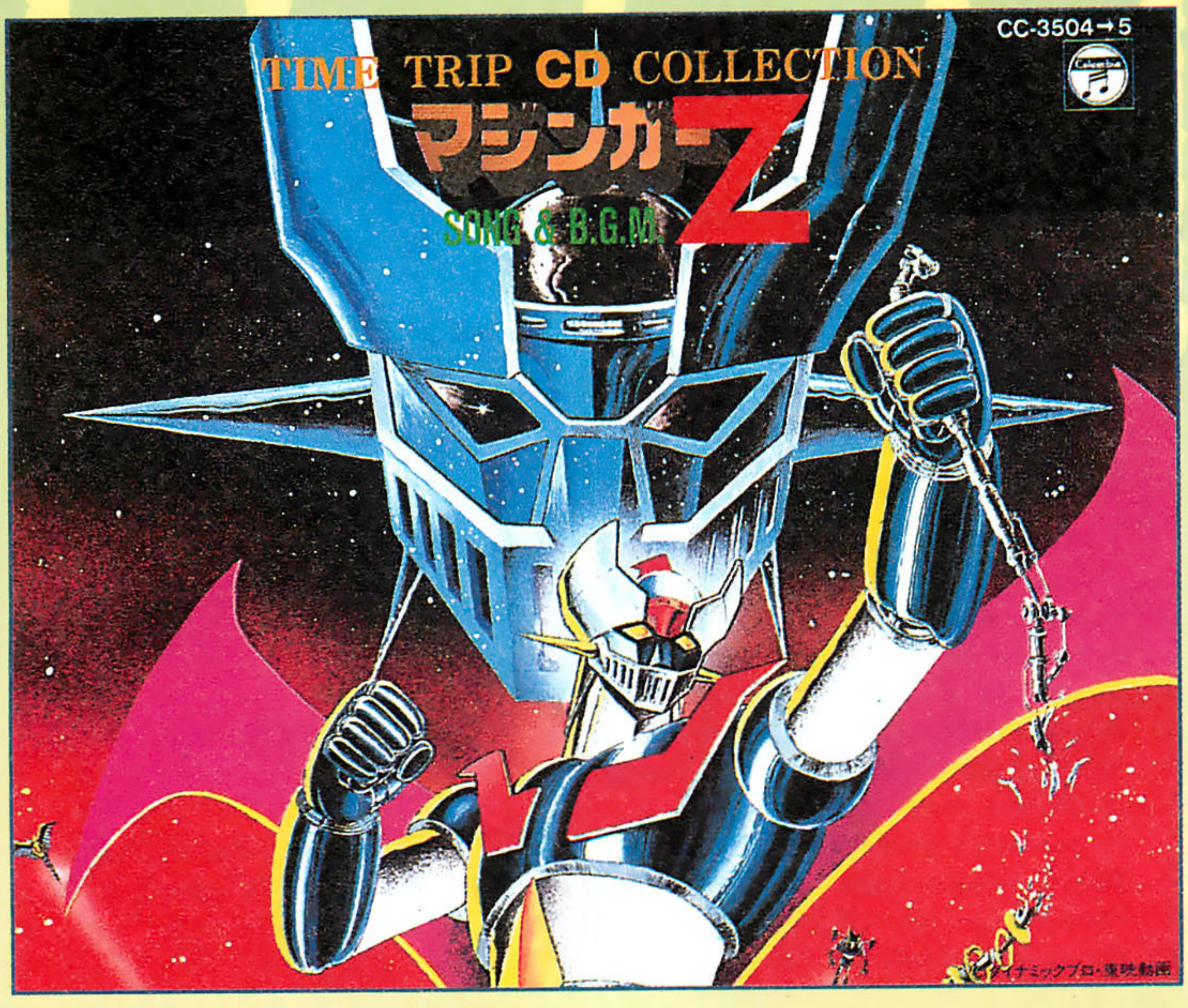


Compiler © 1994 Asamiya/Kodansha

si). Il perfido se la prende soprattutto con la dolce Makoto che, udite udite, sembra legata a lui da un misterioso fatto accaduto nel passato... Scene d'azione a non finire per la gioia dei fan di Usagi & C. e relazioni sempre più intricate per scoraggiare chiunque si sia pazientemente messo a cercare di capirci qualcosa in tutta questa lunghissima saga...

MEKU APPU! SERASENSHI *(Make-up! Combattente Sailor)*
Realizzazione: Toei doga
Assieme a *Tsuyoshi* e *Sailormoon R* viene presentato un breve filmato in cui le combattenti Sailor rivivono in un flashback alcuni esilaranti momenti del travagliato rapporto tra Usagi e Chibiusagi. Il cortometraggio unisce scene tratte dalla TV ad altre nuove in cui i personaggi appaiono perlopiù in versione deformed.

GINGA EIYU DENSETSU - ARATANARU TATAKAI NO OVACHUA *(La leggenda degli eroi della galassia - Ouverture di un nuovo combattimento)*
Produzione: Kitty Film
A proposito di vicende complesse arriva anche il secondo film degli *Eroi della galassia*, questa volta però con un tema particolare: l'amore. La pellicola inizia quando Jessica e Lappe, due vecchi amici di Yang, gli annunciano il loro matrimonio. In realtà Yang è innamorato sin dalla gioventù di Jessica, che ricambia il suo sentimento: ma il timido e gelido ragazzo non ha mai avuto il coraggio di esternare il suo amore e, anche in questo caso, accetta il destino in silenzio. Jessica, d'altro canto, aspetta da anni una sua dichiarazione e se ha scelto Lappe è solo perché è esasperata dalla timidezza di Yang. Finalmente durante una tesa serata in un locale notturno Yang e Jessica trovano il modo di comunicare i propri sentimenti: il triangolo amoroso si complica, ma all'improvviso la morte in battaglia di Lappe viene a gettare acqua gelida sul fuoco dell'amore dei giovani... Una storia adulta retta da un'ottima sceneggiatura, con una regia a tratti un po' lenta e che non ha saputo mescolare bene il dramma personale con la narrazione degli avvenimenti della guerra; però, tutto sommato, un gran bel film per passare una serata in poltrona. Aspettiamo allora l'edizione in cassetta.


TIME TRIP CD COLLECTION
マジンガーZ
SONG & B.G.M.
CC-3504→5
Columbia
ダイナミックプロ・東映動画

Time Trip CD Collection-Mazinger Z-Song & BGM © Denon

RECENSIONE CD
a cura di I. Cantoni

Time Trip CD Collection - Mazinger Z - Song & B.G.M.

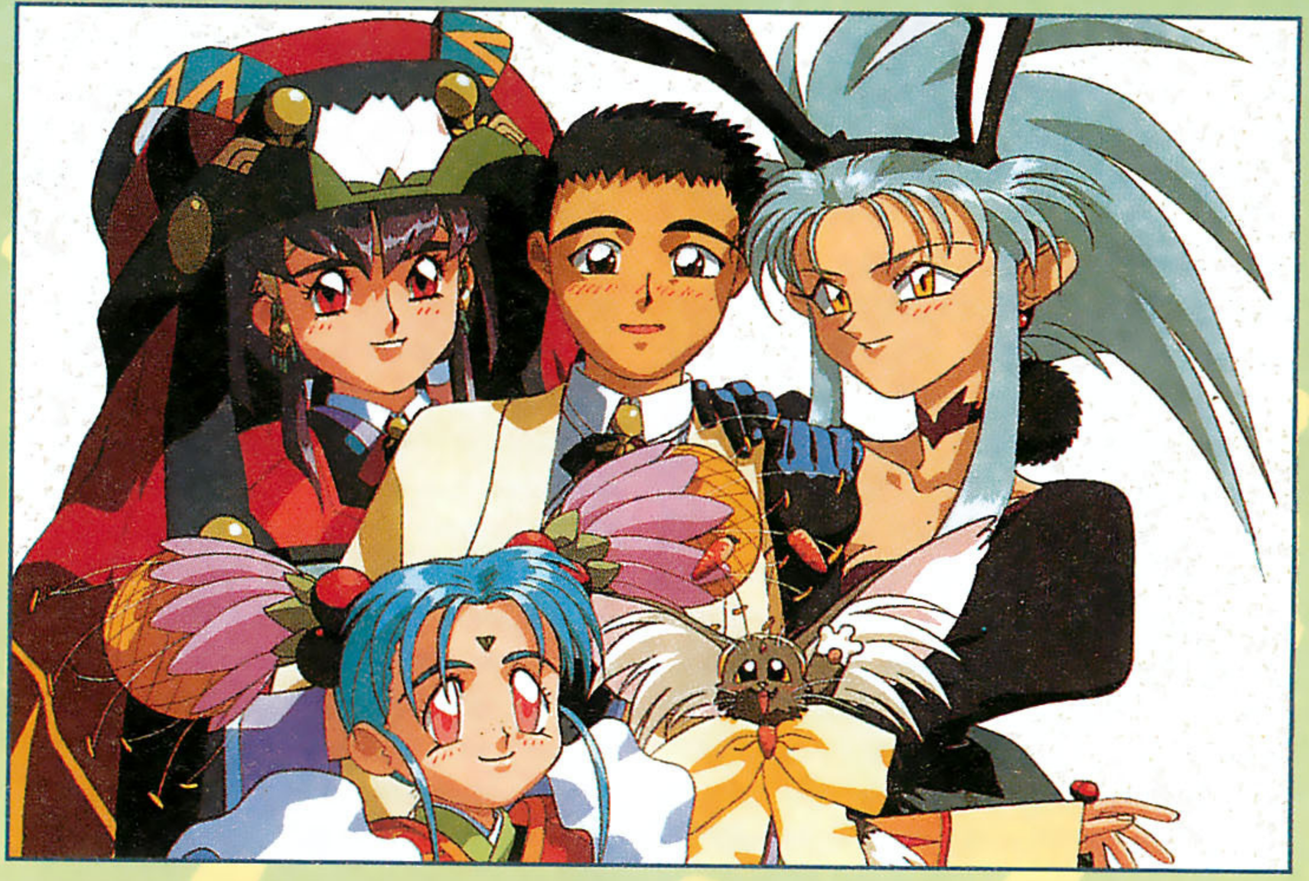
Questo doppio fa parte della collana "Time Trip" che ripropone in CD quasi esclusivamente canzoni e colonne sonore degli anni '70. Il suono, riprodotto dai master originali, è pulito e non ha perso nulla da quando il singolo e i 4 LP qui contenuti uscirono per la prima volta, tra il 1973 e il 1975.
La raccolta è la più completa sui due Mazinga che si possa trovare, con 38 brani complessivi arricchiti da un libretto a colori di 44 pagine. La qualità media delle illustrazioni non è molto alta; tra figure tratte dall'animazione, disegni dello staff della Toei e schizzi di Go Nagai affidati ad altri per la colorazione, si fatica a trovare qualcosa che evochi emozioni diverse dalla nostalgia. Purtroppo un Mazinga Z molto invadente occupa anche gran parte del secondo compact e non lascia spazio al Grande Mazinga, permettendogli di presentare solo le sue 12 canzoni. Questa mancanza si sarebbe potuta evitare aggiungendo un terzo CD, espediente già praticato dalla Nippon Columbia, che avrebbe permesso di includere anche le due versioni in inglese can-

tate da Isao Sasaki presenti nella serie di Mazinga Z trasmessa in Italia.
L'ispirazione musicale è di palese matrice western, con largo utilizzo di chitarra, tromba, armonica e altri strumenti connessi al genere. Non manca un timido esperimento rock in cui cerca di imporsi la batteria, ma rimane un caso circoscritto a uno spazio limitatissimo. Verso la fine si tentano vie alternative che restano a ogni modo sempre legate al genere precedente, a eccezione dell'ultimo brano, di carattere decisamente giapponese.
Particolarmente interessante è la prima canzone, versione originale della sigla italiana.
Alcuni testi recano l'autorevole firma di Go Nagai, improvvisatosi paroliere, che negli anni successivi non perderà occasione di ripetere quest'esperienza.
Compositore e cantanti erano giovani alle prime armi, destinati però a un successo duraturo. Li ritroviamo infatti sempre insieme in produzioni recenti come Dangaio o Getter Robot Go.
***Musiche**: Michiaki Watanabe*
***Canzoni**: Ichiro Mizuki, Mitsuko Horie, ecc.*
***Durata**: 127 minuti circa*
***Edizioni**: Nippon Columbia (Denon)*
Stereo (Disc 1 1-12, 19; Disc 2 1, 8-19)
Mono (Disc 1 13-18; Disc 2 2-7)

JAPAN TOP TEN

VIDEO BEST HITS

1 *Bijo to Yaju* (La bella e la bestia), Buena Vista Japan
2 *Aa megamisama!*, 3 (Oh, mia dea!), Kodansha/KSS
3 *NG kishi Ramune & 40DX*, 3 (Il cavaliere NG Lamne e 40DX), King
4 *Tenchi muyo! Ryooki special* (Ryooki - Non capovolgere), Pioneer LDC
5 *Bishojo senshi Seramun*, 3 (L'affascinante combattente Sailormoon), Toei Video
6 *Ko seiki bisuto sanjushi II*, 3 (Le tre bestie del secolo KO II), SME
7 *Kido senshi V Gandamu*, 1 (Mobile suit V Gundam), Bandai Visual
8 *Shinderera Fukikaeban* (Cenerentola, versione doppiata), Buena Vista Japan
9 *Uchu no kishi Tekkaman Buredo*, 12 (Tekkaman Blade, il cavaliere dello spazio), King
10 *Ningyo no kizu* (La ferita della sirena), Shogakukan



Tenchi muyo! Ryooki © 1993 AIC-Pioneer LDC

MANGA BEST HITS

1 *Kido keisatsu Patoreiba*, 19 (Polizia meccanizzata Patlabor), Shogakukan
2 *Boku no chikyu o mamotte*, 18 (Difendi la mia Terra), Hakusensha
3 *Garasu no kamen*, 40 (La maschera di vetro), Hakusensha
4 *Ranma 1/2*, 26, Shogakukan
5 *Dragon Ball*, 35, Shueisha
6 *Obi o gyutto ne*, 20 (Stringi bene l'*obi*), Shogakukan
7 *Master Keaton*, 14, Shogakukan
8 *Boy*, 3, Shueisha
9 *10 Carat*, Biblos
10 *Crusader*, 2, Shinshokan

TV BEST HITS (tra parentesi lo share)

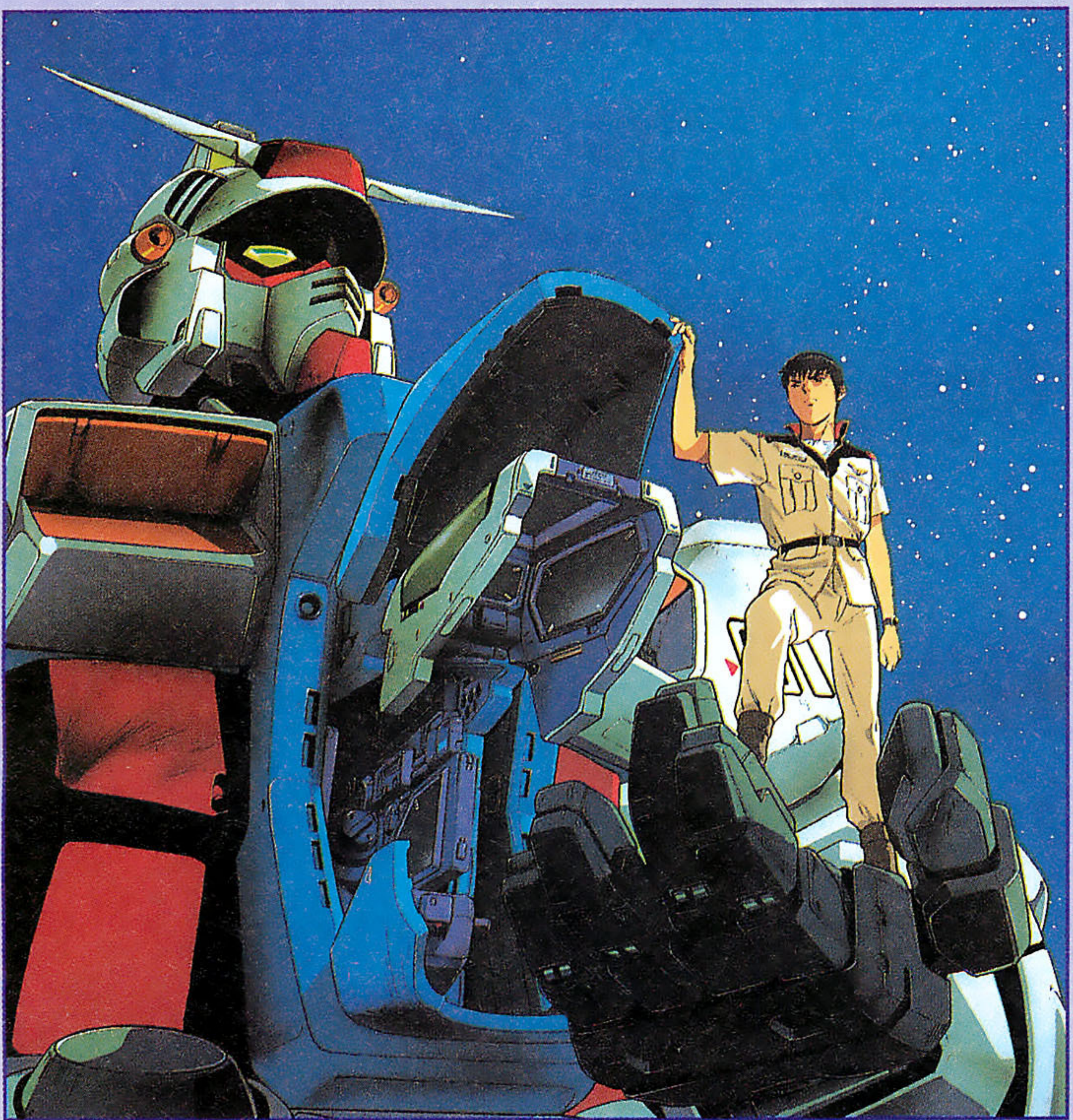
1 *Kureyon shinchan*, Asahi (25,9%)
2 *Sazaesan*, Fuji TV (25,8%)
3 *Dragon Ball Z*, Fuji TV (21,7%)
4 *Tsuyoshi shikkari shinasai* (Comportati bene, Tsuyoshi!), Fuji TV (21,2%)
5 *Yuyu hakusho* (Il libro bianco di Yusuke), Fuji TV (19,4%)
6 *Doraemon*, Asahi (15,9%)
7 *Bishojo senshi Seramun R* (L'affascinante combattente Sailormoon R), Asahi (13,2%)
8 *Ken'yu densetsu Yaiba* (Yaiba, la leggenda dell'eroe della spada), TV Tokyo (12,3%)
9 *Himechan no ribon* (Il fiocco di Hime), TV Tokyo (12,3%)
10 *GS Mikami*, Asahi (11,7%)

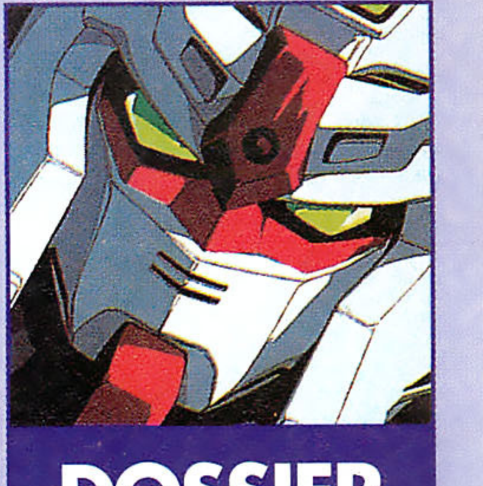
PORTFOLIO

GUNDAM COMES BACK

A CURA DI FEDERICO COLPI

Nel 1992 *Gundam Illustration World*, il magnifico libro d'illustrazioni distribuito con successo in tutta Europa (a proposito, affrettatevi a ordinarlo perché è in via di esaurimento); quindi, nel 1993 l'anime comic esclusivo di *Gundam 0083 Stardust Memories*, mai pubblicato prima neppure in Giappone; e per il 1994 una serie interminabile di novità che farà la felicità di tutti i Gundam-fan!! Granata Press vi sta riproponendo nella sua forma migliore, ovvero attraverso la presentazione solo ed esclusivamente di materiale prodotto e gestito da Sunrise e Bandai, il mondo magnifico, complesso ed emozionante del mobile suit più amato! E da questo numero, come promesso, inizia una lunga serie di appuntamenti mensili di **Mangazine** che vi farà compagnia per tutta la durata delle pubblicazioni di *Gundam 0083* con introspezioni nell'universo di Gundam, chiacchierate con lo staff che ha realizzato la serie di OAV più bella del decennio e la presentazione di pagine e pagine di materiale esclusivo Sunrise che farà la gioia di tutti voi! Se l'attesa per il ritorno di Gundam (quello vero, dei cartoni animati) vi ha lasciati con una fame da lupi, preparatevi a una lauta scorpacciata!!



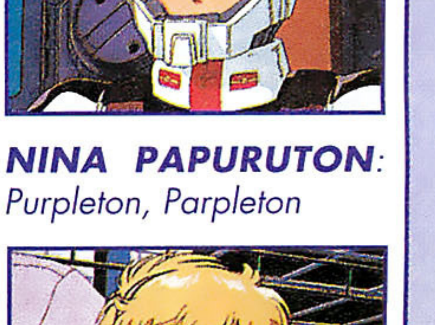


DOSSIER

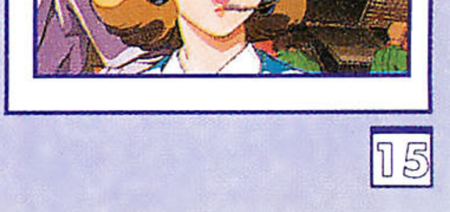
UN NOME, MILLE NOMI

Come già annunciato su ***Mangazine*** *29, vi offriamo un elenco con i nomi giapponesi dei personaggi di Gundam 0083, con le varie traslitterazioni che potete trovare in testi tanto giapponesi quanto occidentali; i problemi che pone una standardizzazione delle scritture vi sono stati già illustrati su* ***Mangazine****, perciò qui ci limitiamo a farvi osservare come essi diventino ancor più insormontabili in quanto in giapponese non esiste distinzione tra V/B e L/R, così come O e U possono essere sonore ma anche mute. Non mettiamo in dubbio che avrete in futuro anche occasione di vedere traslitterazioni diverse: vi consigliamo allora di tener sempre sott'occhio questo specchietto!!*

KO URAKI*: Kou, Koh, Kow*



NINA PAPURUTON*: Purpleton, Parpleton*



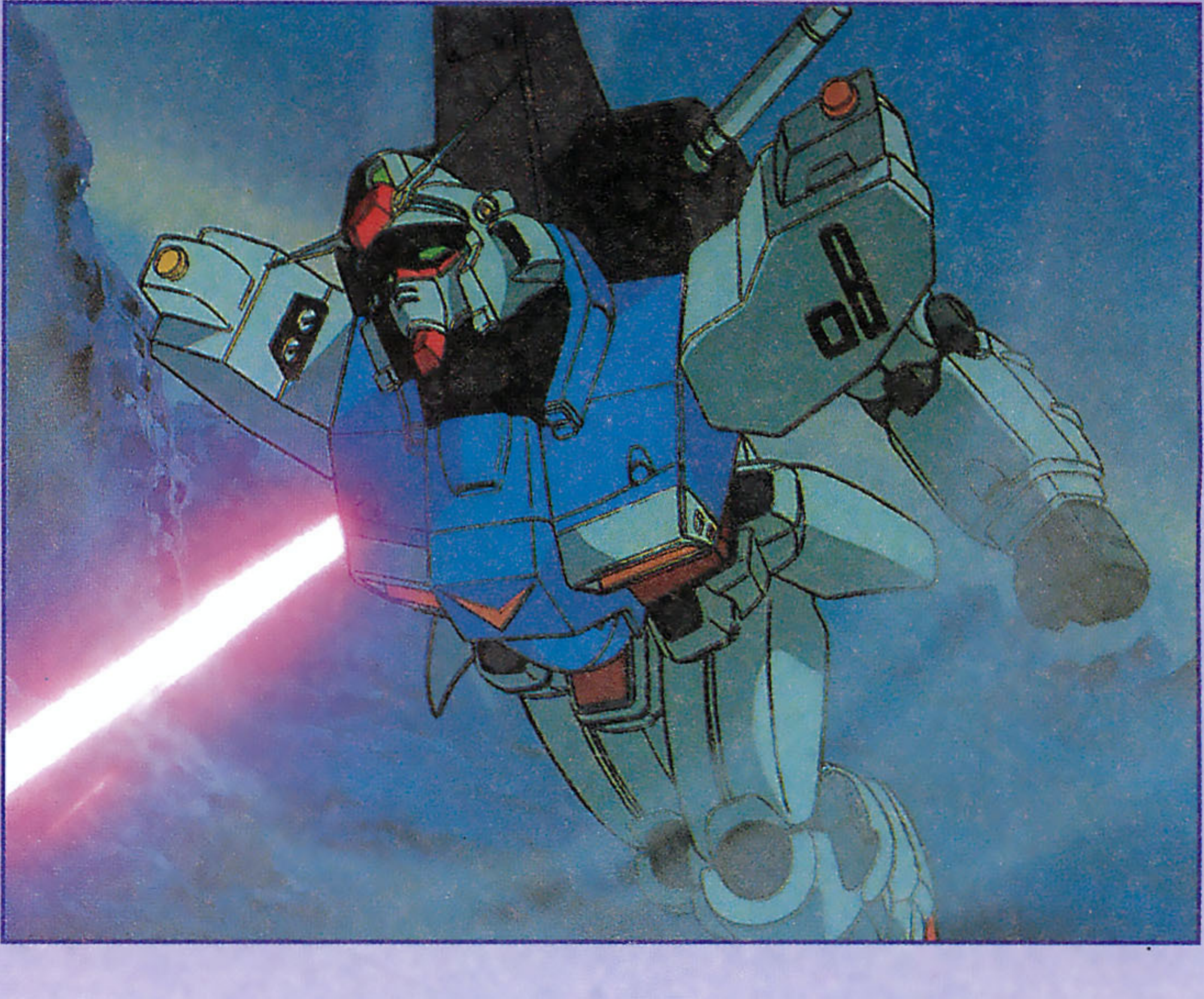
DOSSIER

GUNDAM STORY IN UNIVERSAL CENTURY

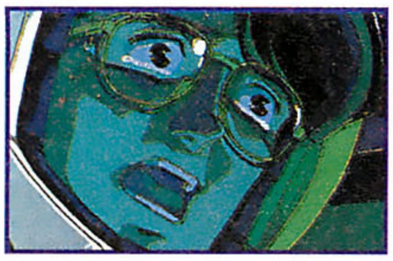
PRELUDIO

Anno 1999: la Terra si avvia a diventare un unica nazione, denominata Federazione Terrestre, dove lentamente si impone anche una lingua universale. Dieci anni più tardi la cooperazione tra i paesi del mondo viene ribadita dall'istituzione di forze armate comuni sovranazionali, denominate Esercito Federale Terrestre. Tuttavia la pace e la prosperità che dominano sul pianeta presto mostrano anche il loro effetto negativo, sotto forma di un'impennata negli indici di crescita della popolazione e quindi di un sovrappopolamento che genera sempre più gravi problemi di degrado dell'ambiente e di consumo di risorse non rigenerabili. Nel tentativo di risolvere questo problema il governo federale decide nel 2045 di iniziare la costruzione di immense colonie spaziali destinate al trasferimento di gran parte della popolazione del pianeta. Per enfatizzare l'apertura di una nuova era dell'umanità, l'anno in cui viene effettuato il primo trasferimento di popolazione su una colonia èindicato col nome di anno 0001 dell'era spaziale (Universal Century).

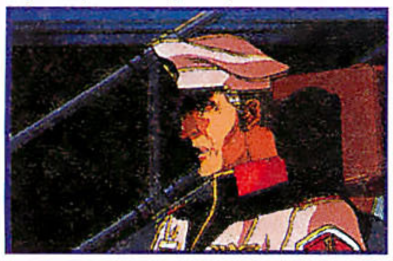
Nell'arco di pochi decenni le colonie proliferano e la maggior parte degli oltre undici miliardi di abitanti della Terra viene trasferita in esse: tra i terrestri si impone lentamente la convinzione che il pianeta debba essere abbandonato dall'uomo e lasciato nelle mani di operatori ecologici che lavorino per il suo disinquinamento, rimboschimento e recupero dell'ambiente. La Confederazione decide così di fare del pianeta un immenso parco naturale, imponendo ai pochi abitanti, che devono essere necessariamente operatori ecologici ed economici impegnati nel recupero dell'ecosistema, esclusivi permessi di soggiorno. Ma in questa fase la natura egoista dell'uomo esce nuovamente allo scoperto: il riconoscimento del diritto di risiedere sulla Terra, che sta via via diventando un paradiso naturale, si trasforma ben presto in uno status symbol garantito solo a quei leader del mondo politico, economico e finanziario che riescono a ottenere i permessi attraverso i favoritismi e la corruzione. Ben presto nelle colonie cresce una profonda insofferenza nei confronti dei 'terranoidi' (così sono chiamati i residenti del pianeta) che ormai formano un corrotto gruppo di potere, protetto dal parlamento e dall'esercito federale, che pretende di mantenere il dominio sull'intera fascia delle colonie. In breve si formano numerosi movimenti autonomisti e di protesta contro il centralismo terranoide, ma di fronte al pericolo di una secessione delle colonie



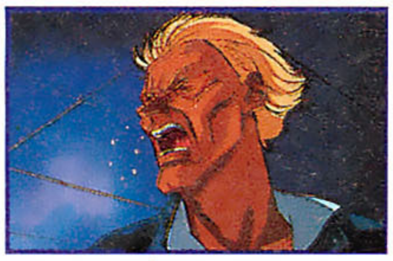
***CHAKKU KISU**: Chuck, Chak; Keith*



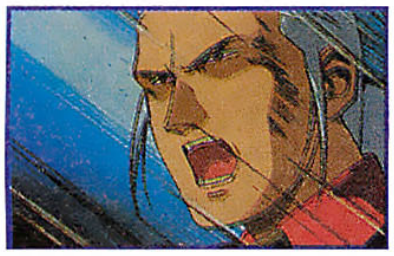
***EIPA SHINAPUSU**: Ayper, Iper, Eipar; Sinapus, Synapus, Synaps*



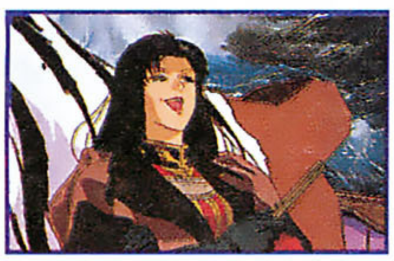
***SAUSU BANINGU**: South, Xaus; Buning, Bunning, Barning, Burning*



***ANABERU GATO**: Anavel, Anabel, Annabel; Gatoh, Gatou*



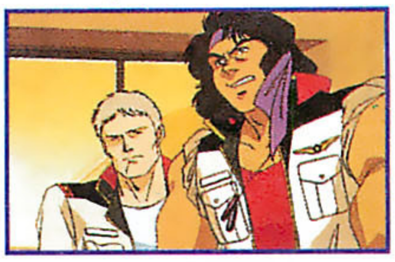
***SHIMA GARAHAU**: Cima, Ceema, Sheema; Garahow, Garahau*



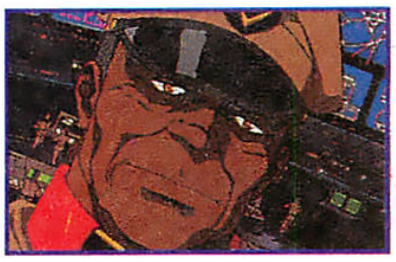
la Federazione non trova carta migliore che aumentare la pressione militare su di esse, dando così vita a un circolo vizioso in cui il ricorso alle armi va a precludere ogni possibilità di dialogo e il ruolo dei militari all'interno del governo federale si va pericolosamente espandendo.

Il principale sostenitore delle istanze politiche delle colonie è Zion Zum Daikun, insigne politico di Side 3, la colonia più lontana dalla Terra e quindi anche la meno esposta ai controlli politici e militari del potere centralista. Ben presto i programmi di emancipazione e autonomismo di Daikun incontrano un supporto tanto fervido, soprattutto tra intellettuali e scienziati, che in breve prende forma un vero e proprio flusso migratorio di 'cervelli' verso la colonia, diventata simbolo di libertà e opposizione al nepotismo e alla corruzione dei terranoidi. Tra la Terra e Side 3 si genera un vero e proprio clima da guerra fredda che culmina quando Zion Zum Daikun dichiara nello 0058 l'indipendenza della colonia, denominandola Repubblica di Zion. I federali rispondono accrescendo il loro deterrente militare e trasformano così l'intero satellite orbitante Luna II in una base avanzata da cui controllare militarmente ogni minimo movimento delle colonie. Da parte sua Daikun riesce a mantenere una politica ragionevole che evita per anni il ricorso alle armi; ma anche nell'esercito della Repubblica di Zion cresce prepotente il desiderio di un confronto militare con la Terra, promosso soprattutto dal comandante supremo Degin Zabi, sostenitore delle tesi sulla superiorità razziale degli spazianoidi e sull'esistenza di newtype, uomini nati nello spazio e dotati di poteri paranormali che non si erano potuti sviluppare finché l'umanità viveva sulla Terra. Le ali estremiste degli autonomisti di Zion sostengono sempre più la politica forte di Zabi, ritenendo inadeguate le tattiche temporeggiatrici e concilianti di Daikun. Quando questi muore nello 0068 si fa strada l'ipotesi di un complotto ordito dai militari per ottenere il potere e imboccare la strada dello scontro aperto con i federali. La fiducia nella possibilità di affrontare vittoriosamente la Terra in un confronto militare cresce quando nello 0069 il Gruppo Minovski, una fondazione per gli studi fisici istituita su Side 3 nello 0045 e diretta da Y.T. Minovski, riesce a elaborare, grazie a ingenti stanziamenti dell'esercito, le cosidette 'particelle Minovski', capaci di rendere invisibile a qualsiasi tipo di radar e rilevatore la presenza di navi e mezzi da guerra anche a distanze molto ravvicinate. Sicuro di avere in mano un'arma eccezionale, Zabi, che ha assunto la guida della repubblica alla morte di Daikun, si avvia a iniziare una campagna militare per l'emancipazione degli spazianoidi e, dopo pochi mesi, trasforma la

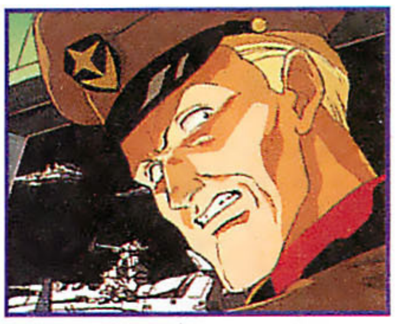
AREN: *Allen, Alen*
KAKUSU: *Kares, Curcus, Carcus, Carx*



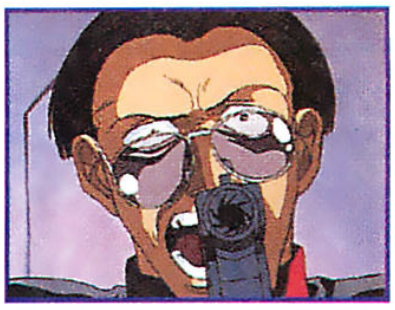
JON KOUEN: *John; Kowen, Cowen*



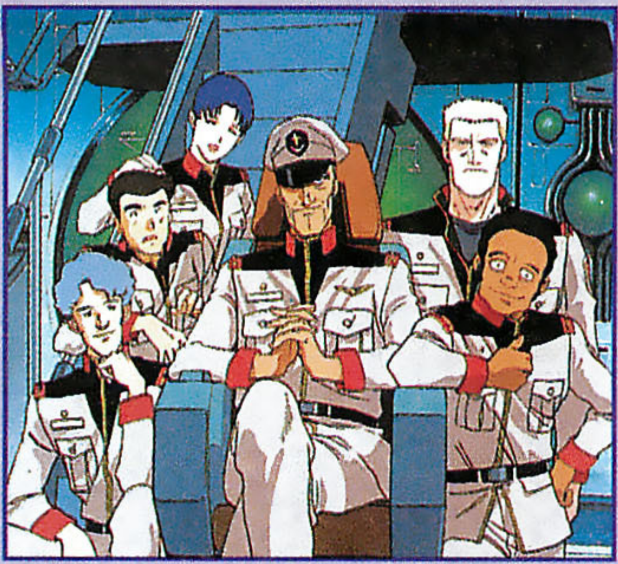
GURIN WAIATTO: *Green; Wyatt, Whyatt*

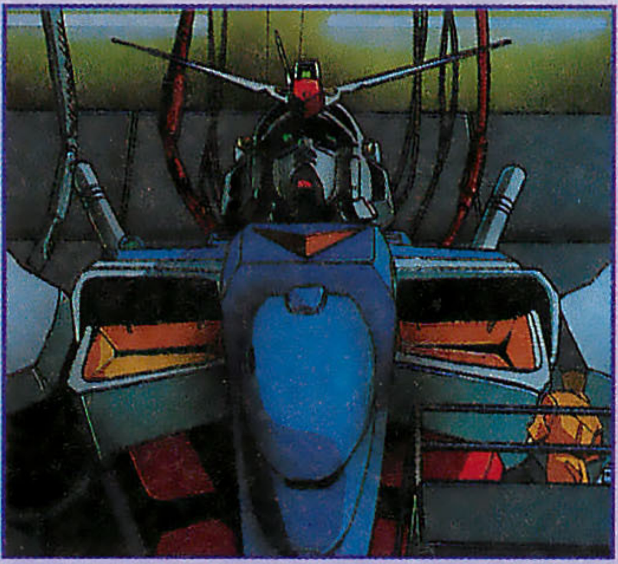


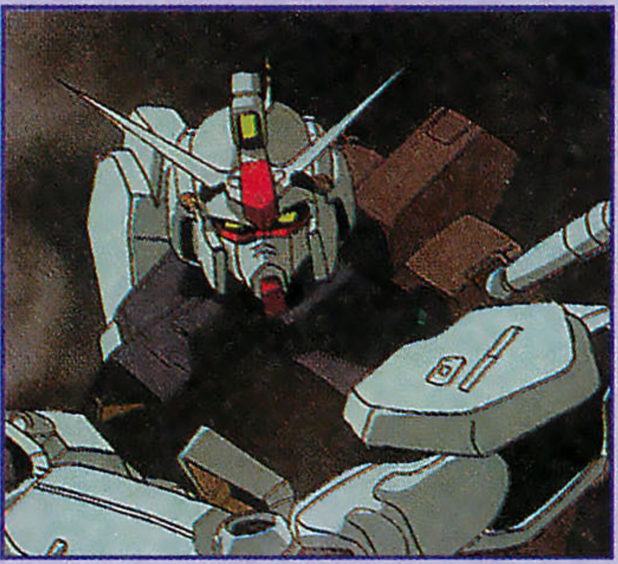
JIN CORINI: *Jean, Jeen; Collini, Corinney, Coriny*
JAMITOFU HAIMAN: *Jamitov, Jamitof; Himan*
BASUKU OMU: *Busk, Bask; Om, Omu*
NAKAHHA NAKATO: *Nakacha, Nakach; Nakato*



SUTEFAN HEBUN: *Stephan, Stefan; Hebon, Hevon*







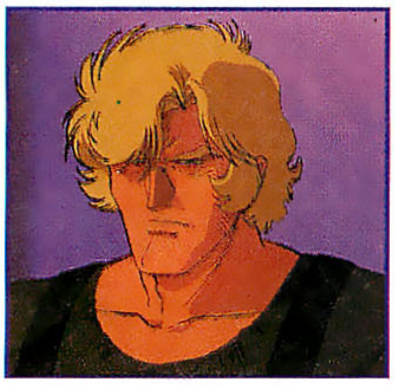
Repubblica di Zion in Principato istituendo un regime dinastico per la sua famiglia. Quando, nello 0074, il Gruppo Minovski sperimenta un generatore di particelle tanto piccolo da poter essere installato anche su mezzi di ridotta dimensione, il Principato di Zion inizia la costruzione dei mobile suit Zac, ovvero di grandi robot antropomorfi destinati al combattimento a corpo a corpo, unica tattica possibile dopo l'introduzione delle particelle che impediscono le intercettazioni a distanza.

3 gennaio 0079: il Principato di Zion dichiara guerra alla Federazione Terrestre e, grazie alla combinazione mobile suit più particelle Minovski, riesce in uno scontro-lampo ad abbattere l'intera flotta federale stazionante nell'orbita terrestre. Eccitato dalla facilità della vittoria, Zabi dichiara guerra anche a tutte le colonie che hanno mantenuto una posizione neutrale e favorevole alla Federazione: dopo avere attaccato Side 2 con un plotone di Zac, il principe di Zion ordina di installare sulla colonia un motore a propulsione nucleare che la faccia uscire dall'orbita e la spinga verso la Terra, facendola schiantare sul quartier generale federale di Jabrow, in Sudamerica. Tuttavia, al contatto con l'atmosfera terrestre Side 2, profondamente danneggiata dall'attacco degli Zac, si frantuma e precipita sull'Australia. La tattica di abbattere colonie sulla Terra, definita 'Tattica inglese', provoca 3 miliardi di vittime in una sola settimana.

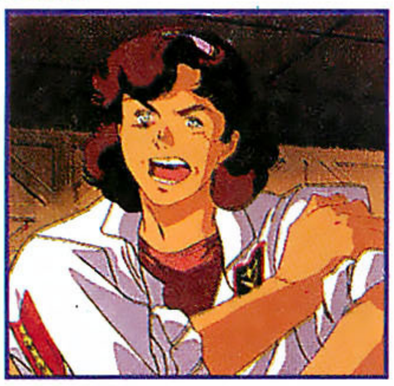
Il 15 gennaio successivo si svolge nell'area di Side 5, detta Loom, una battaglia spaziale tra il grosso della flotta di Zion e quella federale proveniente da Luna II; grazie agli Zac l'intera flotta terranoide viene sterminata e il comandante in capo dell'esercito, Lebil, catturato. Nella battaglia, che coinvolge anche gli abitanti di Side 5, muoiono circa 2 miliardi e mezzo di persone. Di fronte a queste ingenti stragi di civili le due parti in guerra decidono di incontrarsi il 23 gennaio per la stipulazione di un trattato avanzato da Zion e che la Federazione accetta incondizionatamente in tutte le istanze; ma quando Lebil, tornato libero, lancia attraverso i mass media un messaggio volto a incoraggiare i terrestri a combattere contro Zion, Giren Zabi rifiuta di stipulare l'accordo col governo federale e le trattative si concludono con la firma del solo Trattato del Polo Sud, che vieta l'uso di armi nucleari.

La guerra, che in pochi giorni ha visto sterminata la metà dell'intera popolazione terrestre, prosegue a vantaggio di Zion, che occupa vaste aree del pianeta in cui sono concentrate risorse petrolifere e minerarie, inviate al Principato attraverso shuttle. La Terra, anche se nominalmente resta sotto la guida del governo federale, è di fatto nelle mani di Zion; ma l'esercito federale sta febbrilmente studiando nuovi modelli di mobile suit e di navi spaziali che utilizzano le particelle Minovski e a luglio viene completata la costruzione della Base Bianca e dell'RX-78

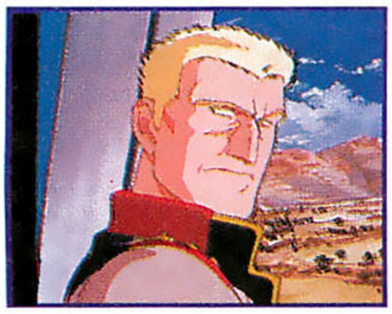
***KERI REZUNA**: Kelley, Cary; Leznar, Lezner, Laizner*



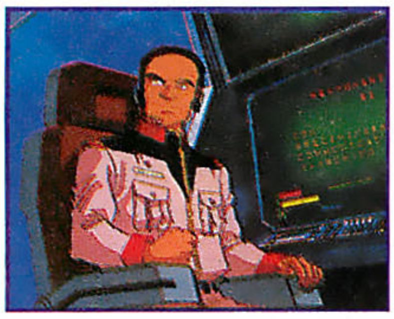
***RATORA CHABURA**: Latora, Latuera; Chabla, Tchabla*
***MORA BASHITTO**: Maura, Maula, Moura; Bassid, Bassit*



***IWAN PASAROFU**: Ivan; Passarov, Pasarof, Basrof*



***AKURAMU HARIDA**: Aklam; Halida*



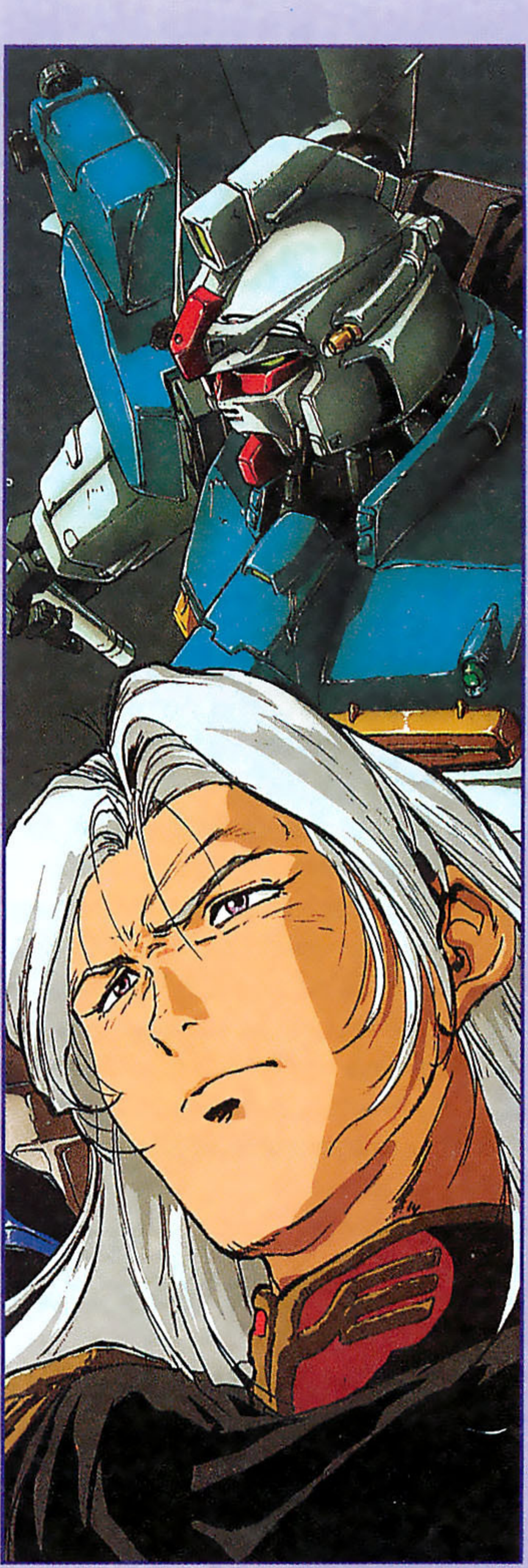
Gundam, inviato su Side 7 per dei test. La storia di *Gundam* come l'abbiamo vista in TV inizia il 18 settembre 0079, quando due Zac MS-OC scendono per una perlustrazione su Side 7 e si imbattono nel RX-78, pilotato dal giovane Amuro (Peter) Rei...

IL DOPOGUERRA

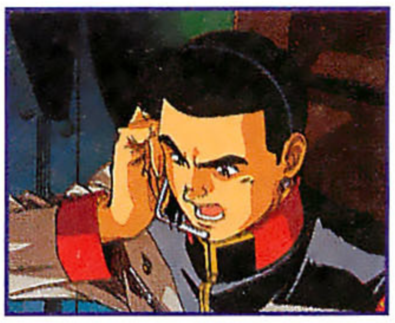
Per avere un'idea chiara degli avvenimenti della cosiddetta 'Guerra di un anno', nonché di tutte le fasi successive, vi consigliamo la lettura del "Diario di guerra di Gundam", il più completo e preciso pubblicato sinora in Italia e apparso su **Mangazine** 18. Qui preferiamo illustrarvi i numerosi e complessi avvenimenti che hanno seguito la conclusione della guerra, finita con la stipula di un trattato imposto unilateralmente dalla Federazione il 1° gennaio 0080.

La firma dell'accordo non ha significato la fine delle ostilità: in molte aree della Terra truppe di Zion continuano una strenua resistenza ai federali sotto forma di guerriglia, mentre le numerose flotte spaziali rimaste senza comando dopo l'abbattimento di A Baoa Ku vagano per lo spazio alla ricerca di un'occasione di vendetta. Tra queste vi sono la flotta di Mineba Zabi, la piccola figlia di Dozul; la flotta di Derasu, fuggita da A Baoa Ku poco prima della capitolazione; le truppe stanziate sulla base militare lunare di Granada, rimasta incolume durante la guerra; la flotta da trasporto Helium, in viaggio nei pressi di Giove al momento della caduta degli Zion. Tuttavia la situazione nella Terra del dopoguerra è tanto confusa che l'esercito federale manca dei mezzi e della volontà di spegnere anche questi potenziali focolai di rivolta: i migliori combattenti sono periti in battaglia e i posti chiave della gerarchia militare sono occupati dagli ottusi e inetti ufficiali di Jabrow; nel contempo i politici terranoidi, interpretando la caduta di Zion come un'affermazione del dominio della Terra sulle colonie spaziali, non rinunciano a perseguire la loro politica di sfruttamento generando così nuovi sentimenti di rivolta negli spazianoidi.

Approfittando di questa situazione, i superstiti di Zion riescono a radunarsi nel piccolo satellite semi-artificiale di Axis, posto nella fascia d'asteroidi tra Giove e Marte: nella base, nata come piattaforma d'appoggio per la flotta Helium, possono soggiornare poche migliaia di persone, ma presto vi si raccolgono oltre diecimila soldati dell'ex Principato, portando con sé numerosi segreti militari e potenti armi in via di studio. Su Axis inizia la costruzione di nuovi mobile suit e mobile armour, in attesa che Mineba Zabi si faccia adulta e divenga la nuova guida carismatica dei superstiti di Zion. Nel frattempo numerosi soldati riescono a tornare clandestinamente sulla Terra mescolandosi con i civili. Alcune navi, compresa la flotta di Derasu, entrano nella Fascia Spaziale Terrestre approfittando dell'atteggiamento imbelle delle forze militari della Federazione.

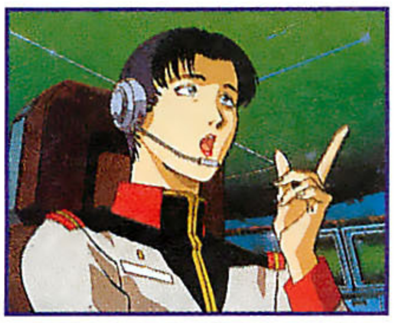


PITA SUKOTTO: *Peter, Peatar; Scott*



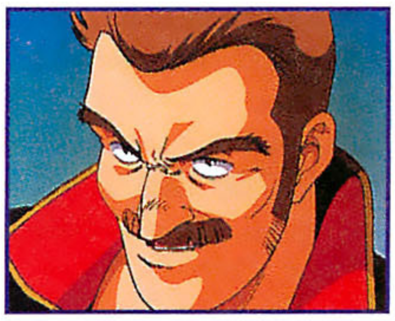
UIRIAMU MORISU: *William; Morris, Maurice, Mauris*

JAKURINU SHIMON: *Jacquelin, Jackline; Simon*

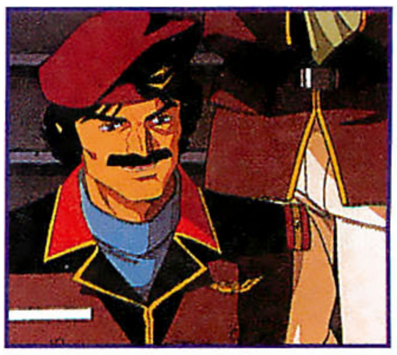


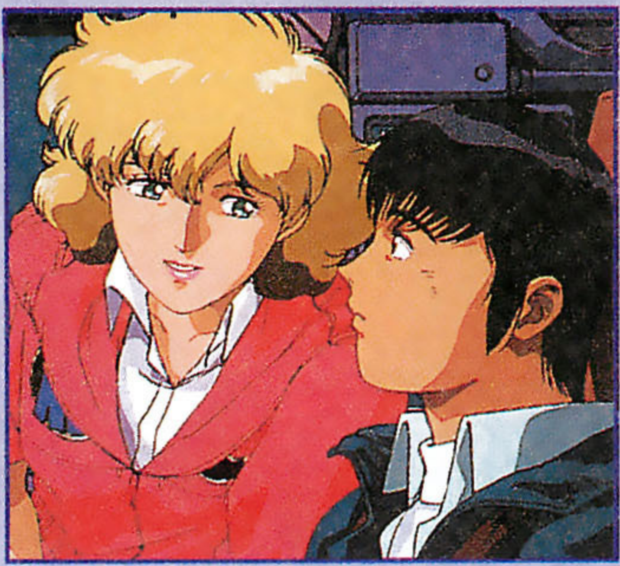
ARUFA A BAITO: *Alpha, Alfa, Arfa; A.; Bait, Byte*

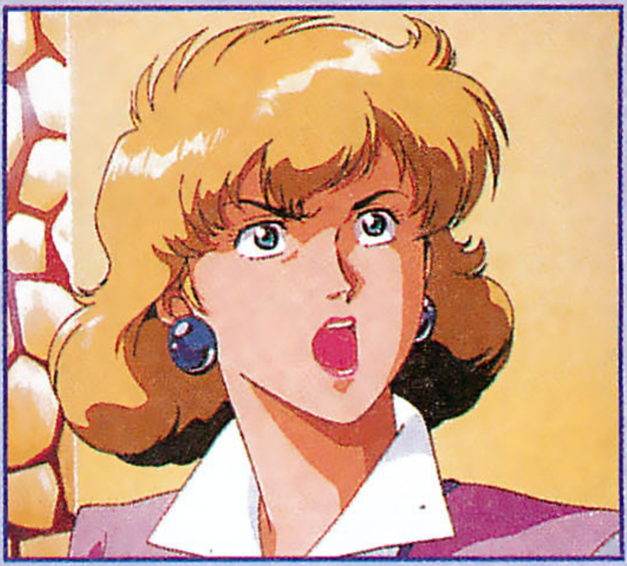
BERUNARUDO MONSHIA: *Bernard, Bernardo, Bernaldo; Monsha, Monçia*



CHAPPU ADURU: *Chup, Chap, Chapp; Ader, Adel, Adell*



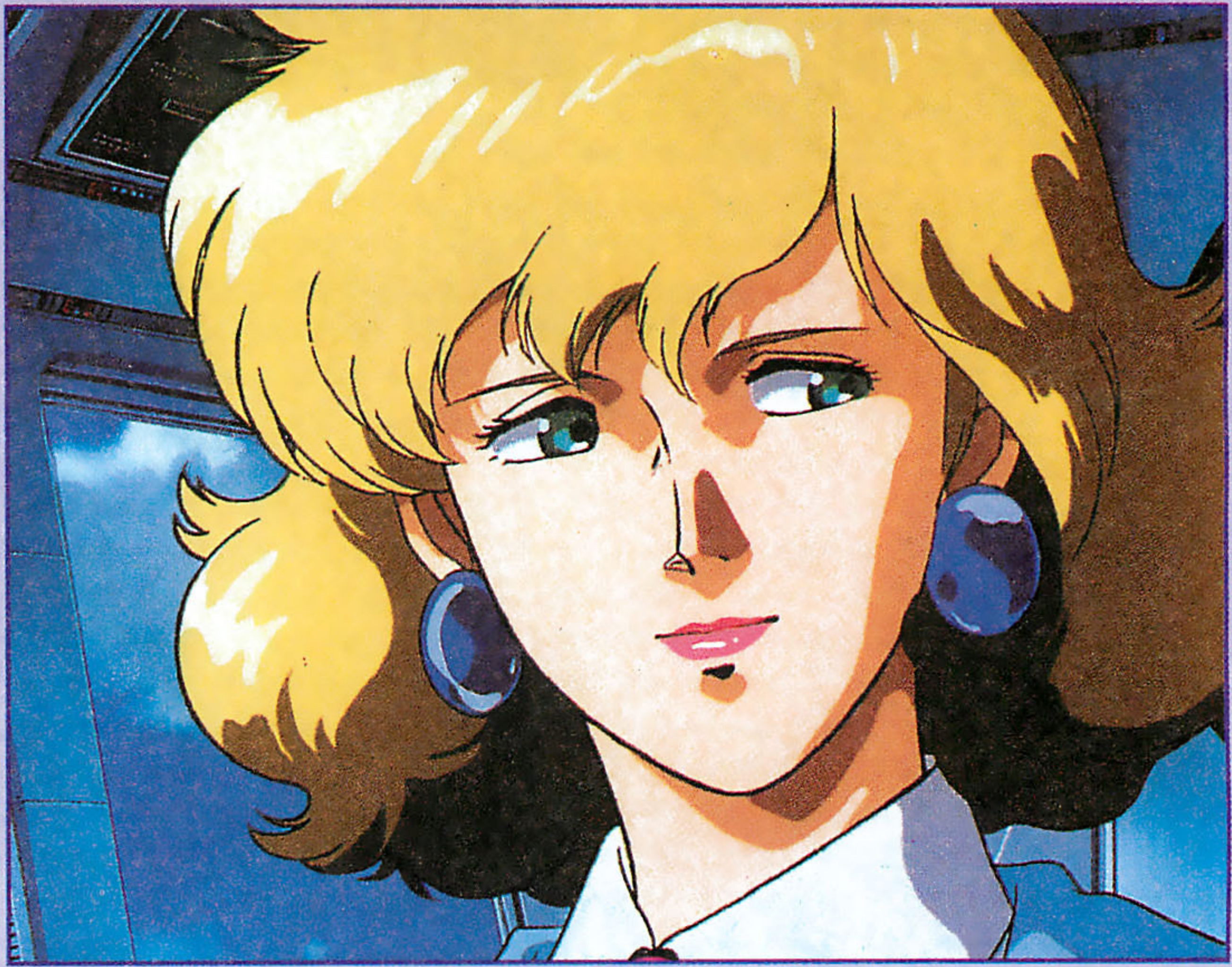




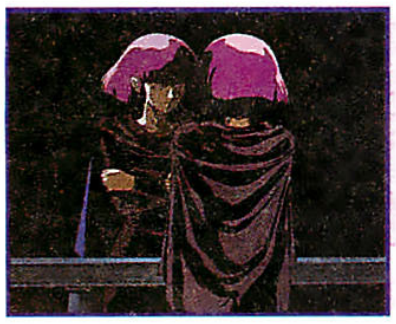
In pieno disprezzo del Trattato del Polo Sud, l'esercito federale continua intanto a progettare nuove e potenti armi, inclusi mobile suit armati di testate nucleari, col proposito di rinforzare il proprio deterrente militare sulle colonie: peraltro la vittoria su Zion, che ha portato alla requisizione di tutti gli armamenti del Principato, ha consentito ai federali di impossessarsi delle avanzatissime tecnologie dell'avversario. A occuparsi in modo esclusivo della progettazione e costruzione dei mobile suit è la compagnia Anaheim Electronics nel suo stabilimento lunare, dove prendono vita il mobile suit sperimentale RX-78 GP01 Gundam Uno, il mobile suit nucleare RX-78 GP02A Gundam Due e il combinato mobile suit/mobile armour RX-78 GP03S. Così come nella serie tv di *Gundam* anche in *Gundam 0083 Stardust Memories* la nuova saga inizia quando una nave corazzata, la Albione, arriva col suo carico di due Gundam sperimentali in una base dell'esercito federale: Trington, l'avamposto delle truppe territoriali nel continente australiano devastato dalla Tattica inglese, dove sono custodite le terribili testate nucleari che saranno caricate su Gundam Due...

GUNDAM 0083: LA NASCITA DI UNA LEGGENDA

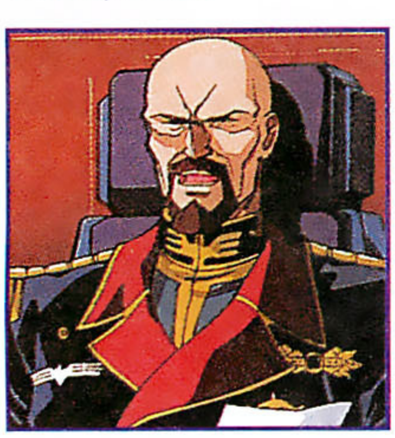
Questi gli avvenimenti che fanno da sfondo alle vicende di *0083*: come sempre Yoshiyuki Tomino, ideatore e regista della prima serie tv, ha saputo conferire



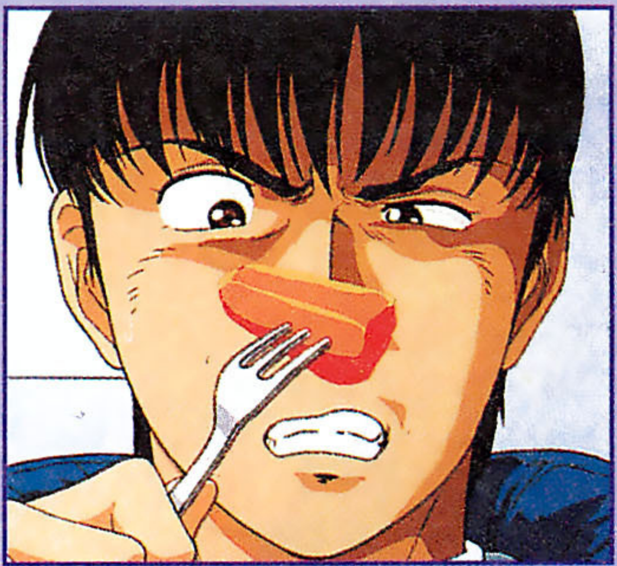
AROISU MOZURI: *Arrois, Aloys, Aloise; Mossley, Mozry, Mouslee*
DETOROFU KOSSERU: *Detorov, Detorof, Detrov; Kosser, Kossel*
YURI HASURA: *Yuli, Yuly; Hasler, Hussler, Hustler, Hastler, Husrer*
HAMAN KAN: *Kamarn; Kahn, Can*



VIRI GURADORU: *Willy, Vili, Villy; Gladour, Grador*
NOEIN BITTA: *Neuen, Noien; Vitter, Bitter, Bittar, Vittar*
GEIRI: *Gaily, Geily, Geili*
GUWADEN: *Gwaden*
NIKKU OBIRU: *Nick, Nik; Orville, Oobil, Auhil*
DORAIZE: *Draize, Dryze*
MANERI: *Mannery, Marnerie*
BIKOKKU: *Becock, Bicok*
EGIYU DERAZU: *Egeeyu, Egeyu, Aiguille; Delars, Delarz, Delaz*

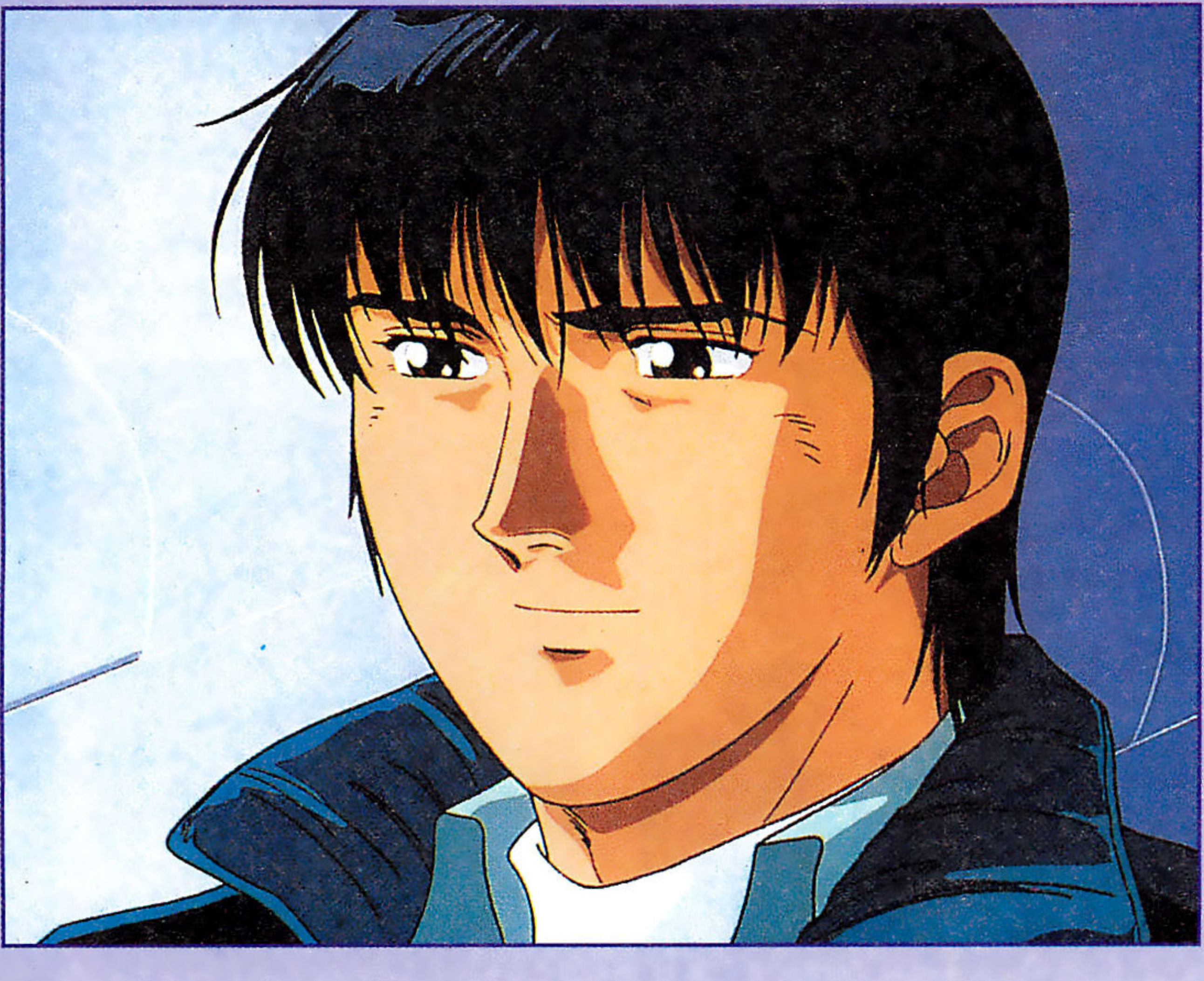


OSARIBANM: *O'Sullivan, Osaryvan*



premesse realistiche e coinvolgenti alla sua saga maggiore. Anzi, è sconcertante osservare come nella situazione socio-politica ipotizzata da Tomino per l'umanità dell'era spaziale si possano per certi versi riconoscere alcuni caratteri della nostra Italia contemporanea: troppo azzardato vedere in Zion Zum Daikun un Bossi del futuro che combatte contro il centralismo di uno stato corrotto? E, considerato ciò che si legge in questi giorni nei giornali, è davvero impensabile nella realtà italiana che cricche militari cerchino di prevaricare il potere politico come nel caso di Zabi a Side 3 o dell'Esercito Federale sulla Terra? E ancora, ipotesi spaventosa, c'è da credere che anche in Italia la miscela tra insofferenza verso il potere centrale, complotti militari e vuoto di potere politico ampiamente riconosciuto possa portare un giorno all'esplodere di rivolte armate?

Ma abbandoniamo questi timori da brivido e torniamo al mondo fantastico di *0083* che, anche se ovviamente inserito nello scenario imposto da Tomino, è in realtà frutto della fantasia di una nutrita schiera di giovanissimi autori che ha avuto carta bianca su temi e design: in *Gundam 0083 Stardust Memories* la Sunrise ha difatti scelto di mettere da parte tutto il vecchio staff incentrato sul trio Tomino-Yasuhiko-Okawara col proposito di valutare in che modo gli animatori cresciuti guardando il vecchio *Gundam* televisivo abbiano recepito il personaggio, quali ipotesi di sviluppo sappiano dare alla vicenda e in che modo possano aggiornare il design. La precisa intenzione della casa produttrice è stata in altre parole quella di lasciar costruire il nuovo Gundam ai fan della vecchia serie tv, ben sapendo che ogni serie in OAV è perlopiù destinata a un pubblico di 20-30 anni e che



GUNDAM DICTIONARY

A BAOA KU

Assieme alla base lunare di Granada è il nodo della linea di difesa di Side 3 (Principato di Zion), ma viene costretta alla capitolazione dalle truppe federali nell'ultima, epica battaglia della Guerra di un anno. Derasu fugge da essa con la sua flotta quando vede avvicinarsi la sconfitta dopo lo sconsiderato atto di Kishiria, che ha ucciso il fratello Giren lasciando le truppe di Zion prive di una guida carismatica. Dopo essersi rifugiato ad Axis insieme a Gatoh, Derasu rientra poi nell'area orbitale terrestre e quindi nella fascia degli asteroidi, da dove si prepara ad attaccare Trington e a sottrarre il Gundam Due. Il nome di A Baoa Ku è lo storpiamento di quello di un mostro delle Mille e una notte.

ABBATTIMENTO DELLE COLONIE

Pratica di combattimento iniziata da Zion, è detta anche 'Tattica inglese' (cfr.). La prima colonia a essere abbattuta fu una del gruppo di Side 2, sulla quale fu innescato un motore nucleare per lanciarla a tutta velocità contro il quartier generale dell'esercito federale a Jabrow (Sud America). In realtà finì a pezzi al contatto con l'atmosfera per precipitare poi su Sidney radendola al

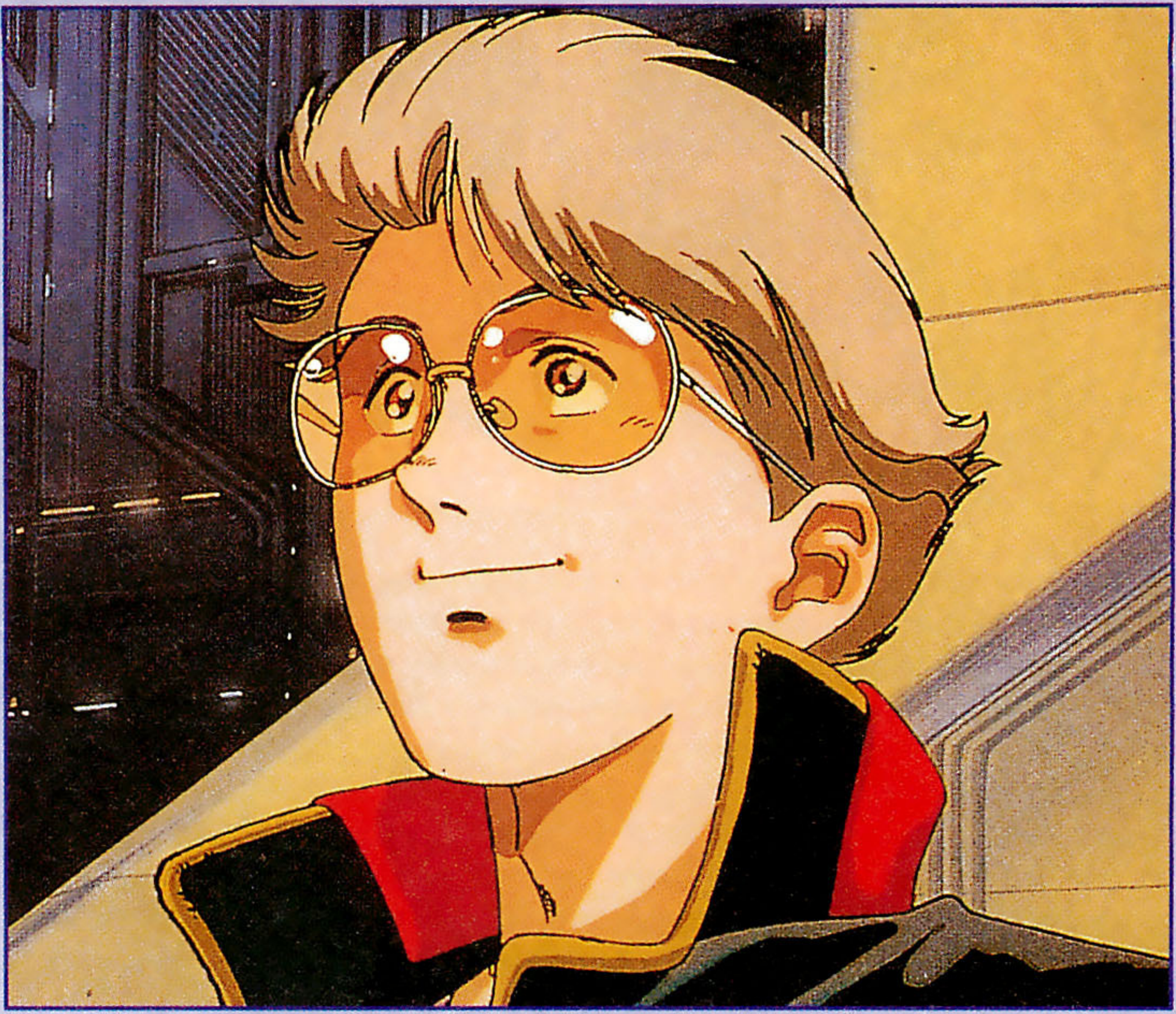
suolo. L'abbattimento delle colonie è stato in seguito vietato dal Trattato del Polo Sud.

AFRICA ORIENTALE

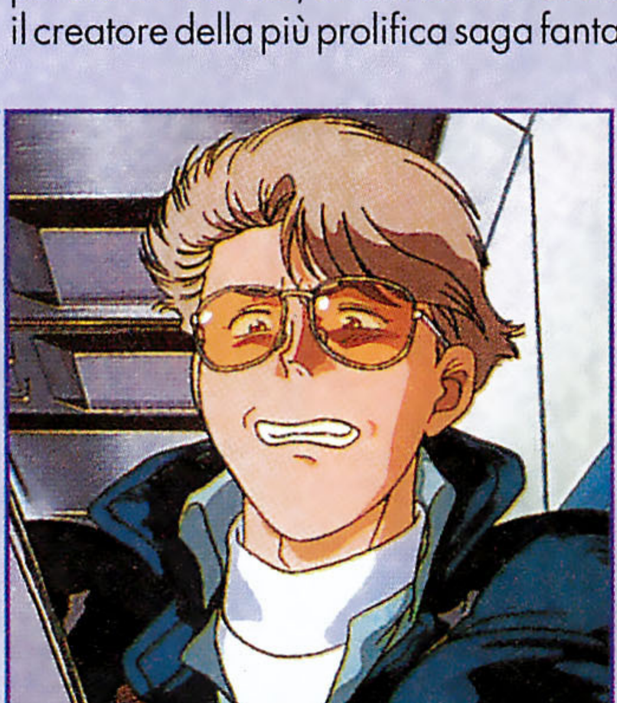
Albione vi giunge dall'Australia all'inseguimento del Gundam Due trafugato da Gatoh. Sull'intero continente si trovano numerosi gruppi di superstiti di Zion che proseguono atti di guerriglia e terrorismo, tra i quali quello di Kimbaride, guidato da Neuen Vitter, che ha base in una vecchia miniera di diamanti abbandonata. Proprio l'appoggio dato da Vitter a Gatoh si rivelerà determinante al fine del successo del tentativo di sottrarre Gundam Due ai federali.

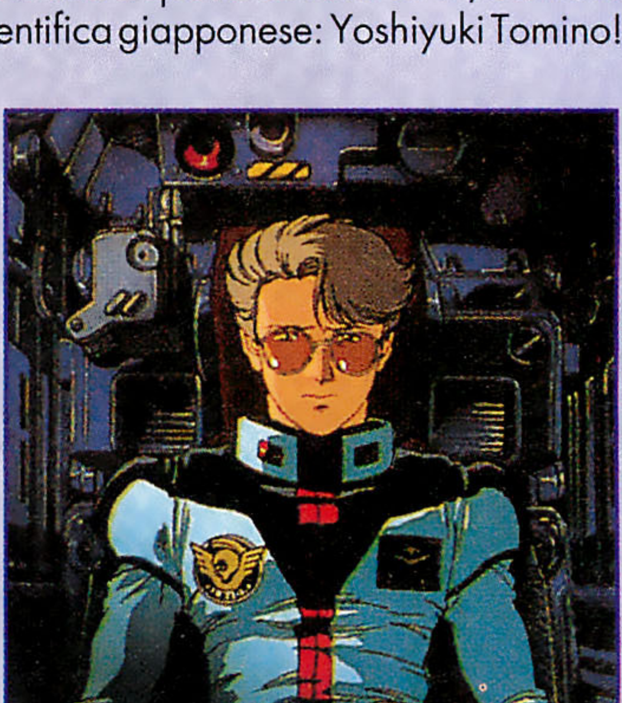
ALBIONE

È il settimo modello di nave corazzata di classe Pegasus prodotto dall'esercito federale ed è stato costruito a Jabrow con il preciso scopo di trasportare i nuovi prototipi di Gundam RX-78 GP. La sagoma esterna tradisce una diretta derivazione dalla Base Bianca, secondo modello di nave corazzata di classe Pegasus utilizzato durante la Guerra di un anno; ma tutte le parti sono state notevolmente potenziate e i motori a fusione nucleare le garantiscono una potenza inaudita. Oltre a essere una nave da combattimento, è in grado di trasportare sino a sei mobile suit ed è dotata di due cannoni



quindi i potenziali acquirenti avrebbero avuto gli stessi gusti e la medesima sensibilità dello staff raccolto per la realizzazione. Una scelta che si è dimostrata vincente, perché *0083* raccoglie proprio tutto ciò che i fan di Peter Rei potrebbero sperare dalla continuazione della saga del bianco mobile suit: una storia adulta, realizzata con una tecnica ineccepibile e sviluppi coinvolgenti. Nel contempo, *0083* si è saputo calare in pieno nell'universo di Tomino: il mecha design, curato da Hajime Katoki, è rimasto basilarmente invariato rispetto a quello della serie tv, arricchendosi però di preziosismi iper-realistici; il character design, a opera di Toshihiro Kawamoto, dopo una prima fase in cui si sviluppa lungo linee originali, si avvicina verso il finire della serie a quello più classico di Yasuhiko; ancora, le vicende non solo ripartono dal punto in cui Tomino le aveva lasciate col primo *Gundam*, ma terminano proprio dove inizia la saga *Z Gundam*, altra creazione del regista. Verso il finire di *0083* si narrano infatti gli antecedenti della nascita del corpo dei Titani, le spietate milizie ultranazionaliste dei terranoidi che porteranno allo scoppio di un nuovo, terribile conflitto negli anni '84/'89 dell'era spaziale.
Ben presto vi faremo conoscere tutto lo staff di *0083*; ma intanto lasciamo la parola a colui che, anche se non ha messo mano a questa serie di OAV, è di fatto il creatore della più prolifica saga fantascientifica giapponese: Yoshiyuki Tomino!



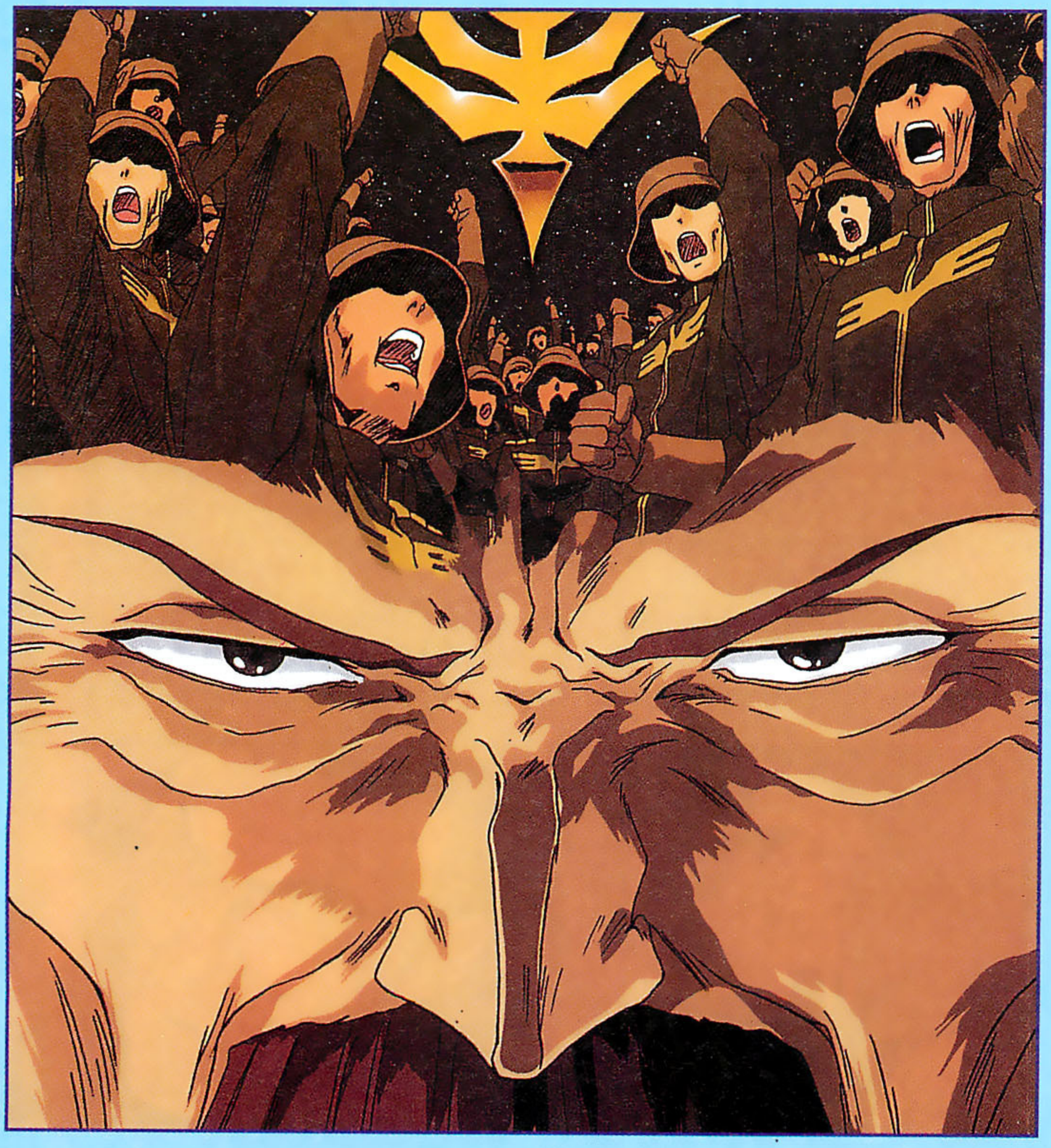


GUNDAM
0083

INTERVISTA A YOSHIYUKI TOMINO

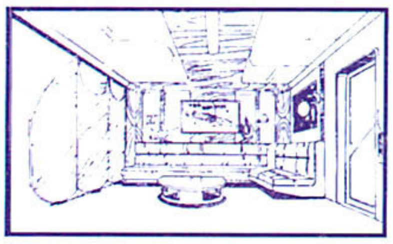
A CURA DI JAMES MATSUZAKI

Come ci ricorda anche nel corso dell'intervista, Tomino ha iniziato la sua attività di animatore presso la mitica Mushi Production di Osamu Tezuka lavorando alla prima serie animata televisiva giapponese, Tetsuwan Atom *(Atom dal braccio di ferro,* Astroboy *da noi, 1963). Dopo il fallimento della Mushi è entrato poi a far parte dello staff della Nippon Animation come sceneggiatore e regista al fianco di altri big come Hayao Miyazaki, Isao Takahata, Yasuji Mori e Yasuo Otsuka. Senz'altro vi sorprenderà sapere che in questo periodo il papà di tanti robot e saghe fantascientifico-militari si è dedicato a opere quali* Marco, Rascal, Perrine *(o* Peline, *com'era da noi) e* Heidi*; potete trovare il suo nome anche nei credits della quarta videocassetta di* Conan *(collana "Anime Classic", Granata Press) come sceneggiatore del 15° episodio!! Dunque, un curriculum di tutto rispetto per colui che, prima col rivoluzionario* Zambot 3, *poi con* Gundam *ha reinventato il genere dei robot giganti; tuttavia non sembra che Tomino ami molto essere ricordato come il creatore del mobile suit più famoso del mondo, e si narra che*



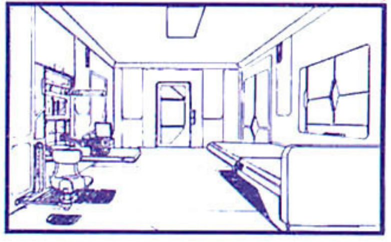
mitragliatori principali a particelle Mega e due ausiliari, diciotto mitragliatori laser e quattro bocche di fuoco per missili. Lunga 305 metri, larga 210, alta 85, ha una stazza di 48.900 tonnellate.

ALLOGGIO DEL CAPITANO DI VASCELLO



L'alloggio personale del capitano di vascello dell'Albione è molto più vasto e lussuoso di quelli delle navi costruite in tempo di guerra. Dall'entrata si accede a un ampio salotto per gli ospiti e per le riunioni, corredato da una ricca biblioteca; sul fondo, non visibile dall'entrata, la camera da letto e un salottino personale.

ALLOGGIO DI KO



Sobrio come si addice a un militare, ma nel contempo piuttosto ampio, è dotato di un letto e di un tavolo da studio su cui campeggia un computer. Come per tutti i membri dell'equipaggio, docce e bagni so-

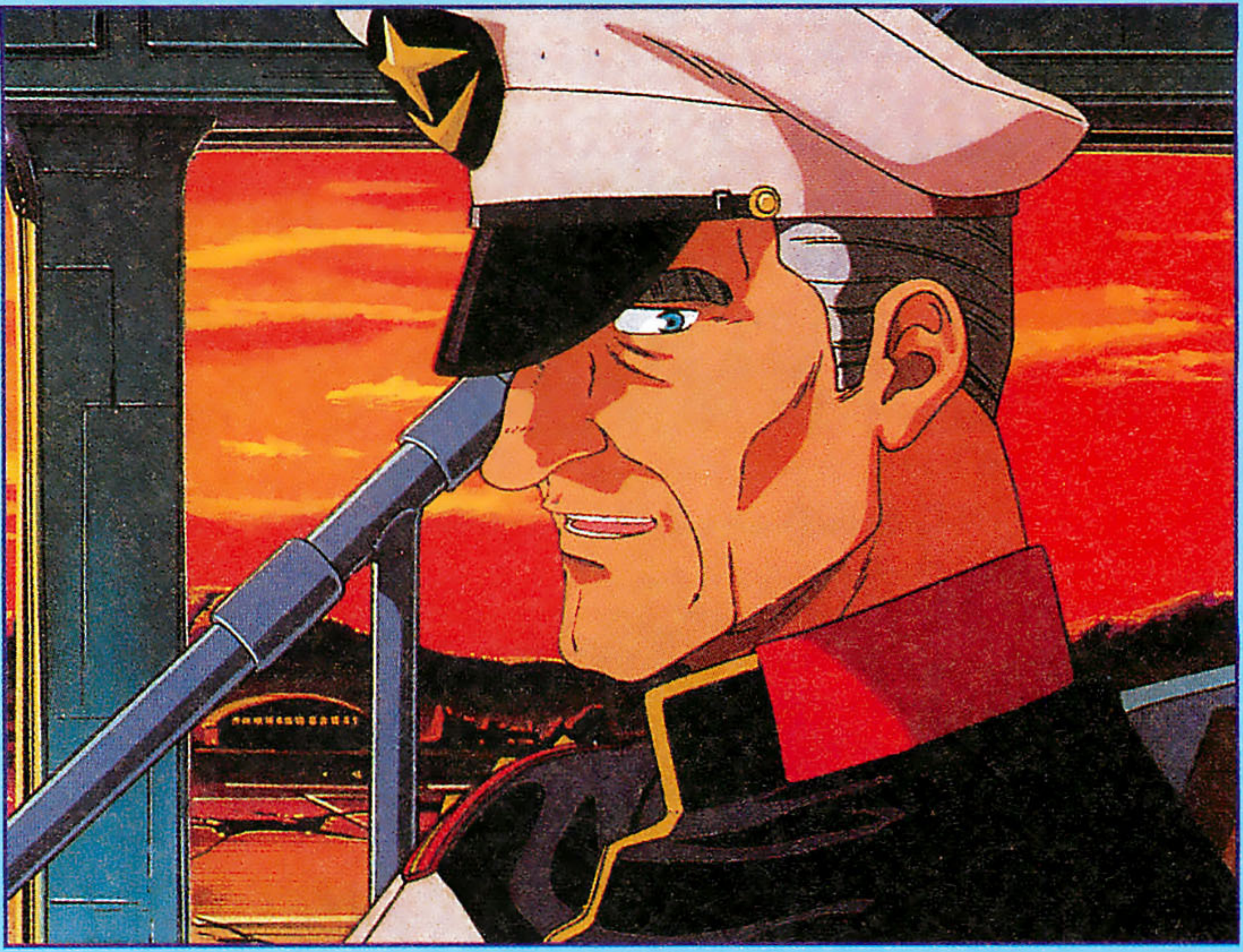
GUNDAM
0083

no invece in comune. In questo alloggio sembra che Ko passi le giornate a esercitarsi a mangiare carote (cfr.).

ANAHEIM ELECTRONICS
Compagnia attiva soprattutto nel settore delle nuove tecnologie, ha sede sulla Terra ma i suoi innumerevoli stabilimenti e centri di studio sono perlopiù stanziati sulla Luna e sulle colonie. Grazie a ciò è riuscita a superare pressoché incolume la Guerra di un anno, che ha invece provocato ingenti danni a numerose aziende terrestri del settore. Rimasta così senza nessun concorrente di valore è diventata sul finire della guerra il principale interlocutore dell'esercito federale, riuscendo così a entrare in possesso anche delle avanzatissime tecnologie dello sconfitto Principato di Zion. È produttrice dei tre modelli sperimentali di Gundam RX-78 GP.

APERTURA OBBLIGATA
Dispositivo che permette dall'esterno l'apertura del boccaporto della sala di pilotaggio o di quello del pannello di manutenzione dei mobile suit.

ATLANTE DELLE GUERRE CONTEMPORANEE
Testo della Scuola Militare dell'Esercito Federale. Raccoglie soprattutto dati rela-

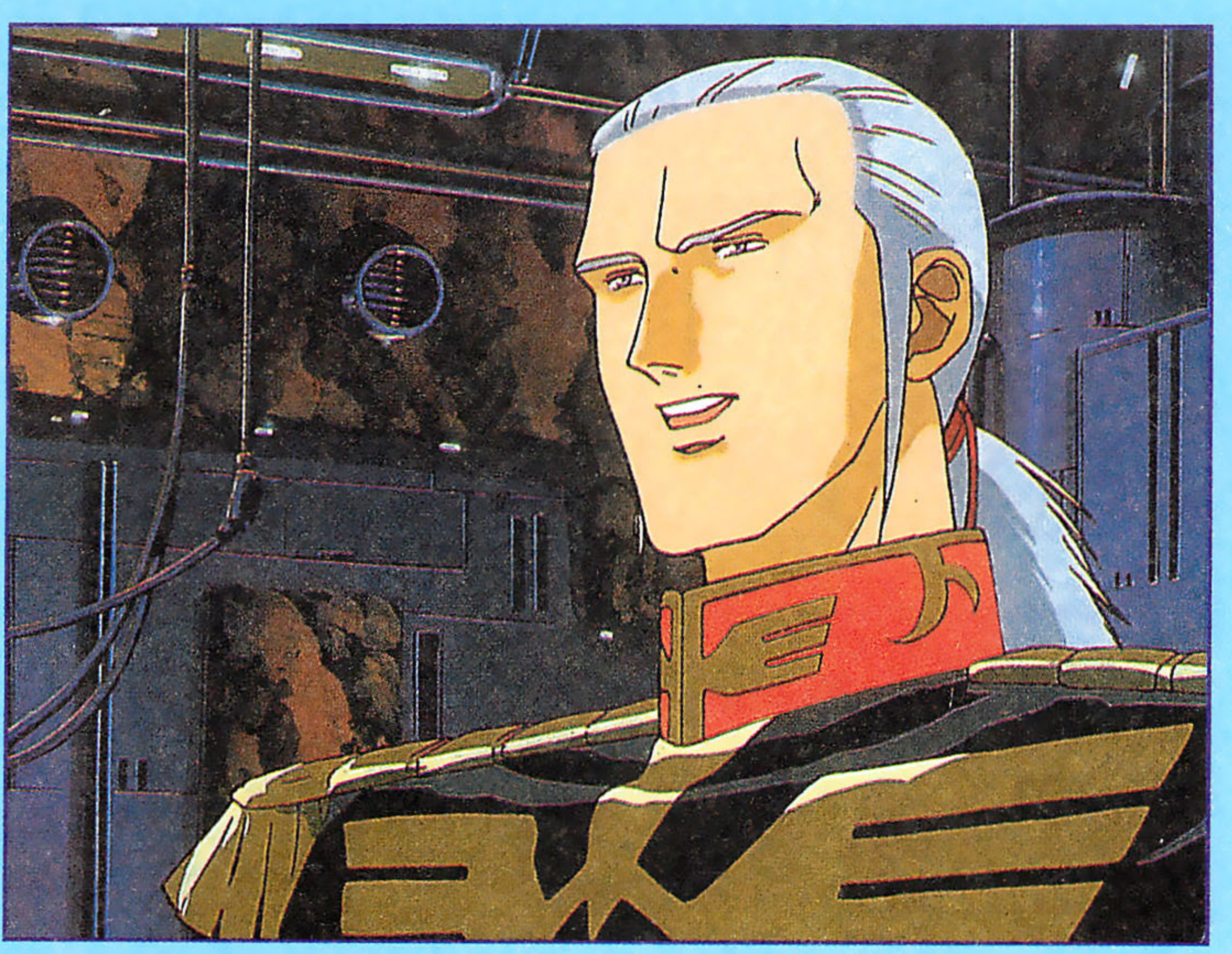


a una convention, quando i fan lo incalzarono con domande sul sequel della saga, egli abbia afferrato il primo modellino che gli era capitato sotto mano e l'abbia calpestato urlando «Ecco il prossimo Gundam!» (una versione più soft vuole che si sia 'limitato' a infilzargli una penna nella testa). Facciamo dunque conoscenza con questo personaggio estroverso, senz'altro uno degli autori più prolifici ed eccentrici del mondo degli anime!

Come ha iniziato nel mondo dell'animazione?
Dovete tenere presente che in Giappone i telefilm animati cominciarono a diffondersi un anno prima che mi laureassi. La prima serie fu *Tetsuwan Atom* (*Astroboy*). Sono laureato in cinematografia, ma a quei tempi era impossibile trovare lavoro nel settore. Perciò mi aggregai allo staff di *Tetsuwan Atom*, scegliendo il campo dell'animazione. Penso di avere diretto più episodi televisivi di chiunque altro.

Quale addestramento specifico le fu impartito?
All'università mi ero interessato soprattutto alla regia. Per i primi due anni del programma ci fecero scrivere molte sceneggiature, e così ho una buona esperienza in merito. Invece, dal punto di vista visuale, non ho avuto nessuna preparazione. Ma, visto che volevo diventare regista, mi sono interessato per conto mio ad arte e musica.

Cosa la ha influenzata nella creazione di Gundam?
Non credo che il mondo di *Gundam* sia stato suggestionato da un anime preciso. Nel campo del cinema dal vero, invece, ci sono alcune opere che, oltre a



GUNDAM
0083

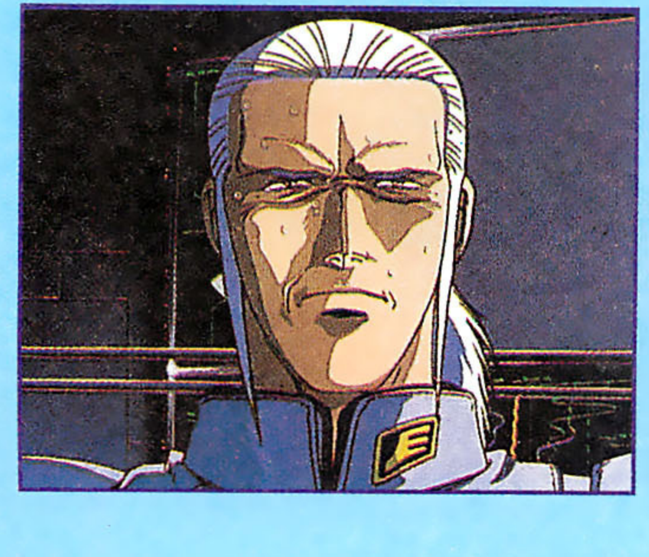
piacermi, mi hanno suggestionato. Adoro i film di Akira Kurosawa, soprattutto quelli d'azione. Ma anche le storie da camera di Yasuhiro Ozu. E soprattutto il film americano *Destinazione Luna*. La sua immagine dello spazio mi ha molto colpito, è da lì che ho tratto le mie idee su cosa vuol dire la vita nello spazio. Ora è molto datato, ma all'epoca fu rivoluzionario.

E l'influsso del concetto di colonizzazione spaziale e della saga di Guerre stellari*?*

È stato forte, in pratica potrei affermare che stanno alla base di *Gundam*. Quando uscì il primo *Star Wars* avevo già pronto il soggetto e, francamente, mi sentii frustrato e amareggiato. Negli USA un film come *Guerre stellari* può essere prodotto dal vivo, mentre in Giappone eravamo, o ero, in una situazione che obbligava all'animazione… e io non amo affatto gli anime di robot.

*Mamoru Nagano (*Five Star Stories*) ha affermato che, sotto molti aspetti, i film dal vivo giapponesi, soprattutto per quanto riguarda il sonoro e gli effetti speciali, sono antiquati rispetto agli standard americani. Secondo lei, per quale motivo?*

In Giappone ci sono registi e direttori della produzione che amano gli effetti speciali. Ma mi pare che considerino le riprese degli effetti come una sezione a sé stante. È una delle ragioni per cui i film in sé sono tremendi. Secondo me, il problema dell'industria cinematografica giapponese è che non usa gli effetti per narrare una storia, ma in modo gratuito. Nelle grandi compagnie è un'abitudine invalsa. Mi azzardo a sostenere che non ci sono registi dal vivo in Giappone che sappiano usare gli effetti speciali come parte integrante della storia.



tivi alla Guerra di un anno ed è materia d'esame per i cadetti. Nelle sue pagine è citato anche Gatoh, ricordato col nome di 'Incubo di Salomone'.

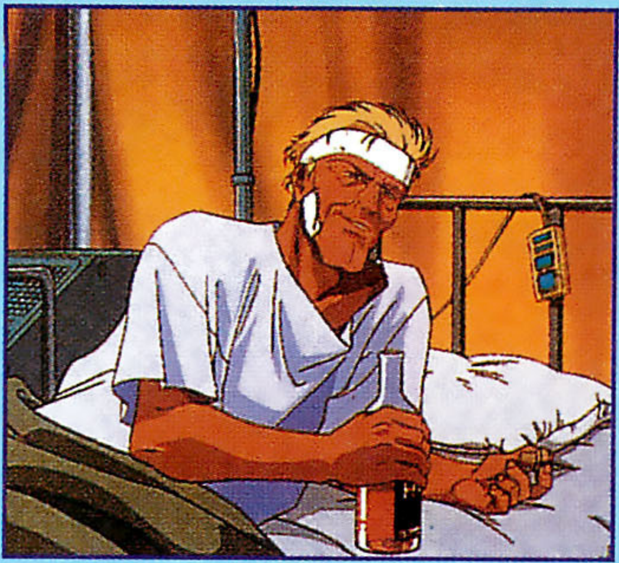
AUSTRALIA

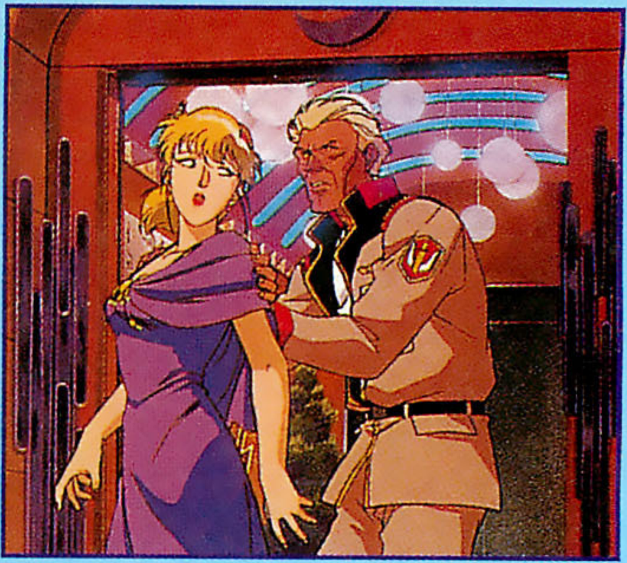
È una delle aree della Terra che hanno subito i maggiori danni dalla Guerra di un anno: la caduta di una colonia di Side 2 fatta precipitare da Zion col proposito di colpire Jabrow ha difatti completamente polverizzato l'intera area di Sidney, lasciando un'immensa fossa che ora è coperta dal mare. In Australia si trova anche la base di Trington, dove Albione si reca per caricare le testate nucleari del Gundam Due e per effettuare i test dei piloti.

AXIS

Situata tra la fascia degli asteroidi e Giove, Axis è una base-appoggio semi-artificiale destinata in origine all'approvigionamento delle navi da trasporto provenienti da Giove e dai suoi satelliti. Dopo la Guerra di un anno è diventata la base dei reduci e dei sopravvissuti di Zion, riunitisi attorno alla figura di Mineba Zabi, ultima erede della dinastia, e di Hamarn Khan, tutrice di Mineba e capo effettivo delle truppe stanziate sul satellite. Su Axis si sono riuniti anche numerosi scienziati e tecnici che ne hanno fatto uno dei centri di proget-

GUNDAM
0083





Tornando a Gundam, come ha messo insieme il gruppo creativo che produsse la prima serie?

Non esiste un gruppo del genere. Usiamo sempre il personale disponibile al momento. Nello specifico, fummo molto fortunati ad avere come character designer per la prima serie Yoshikazu Yasuhiko (*Arion*, *Venus Wars*). *Z* e *ZZ Gundam* hanno visto coinvolte persone disparate. Poiché ogni serie ha avuto uno staff differente, non siamo stati in grado di mantenere la coerenza necessaria, ed è stata una sfortuna.

È per questo motivo che ci sono discontinuità così ampie tra le varie serie?

Sì, soprattutto per questo. Penso che un'altra ragione delle discrepanze sia stato il mio doppio ruolo di creatore e regista, che mi spingeva a esagerare. Io e il produttore eravamo convinti che l'elemento drammatico umano fosse la ragione principale del successo della prima serie, e così mi ci fissai troppo. In *Z*, sottolineammo eccessivamente questo elemento, arrivando così a un finale debole. In *ZZ* esagerammo in senso contrario sfociando nella comicità. Penso che molti fan considerino la storia complessiva di *Gundam* come un universo uniforme, ma io non la vedo nello stesso modo. Secondo me, da *Z Gundam* in poi, ogni parte fa storia a sé.

Qual è stato il suo coivolgimento nelle due serie OAV Mobile Suit Gundam 0080 *e il recente* 0083?

tazione e produzione di armi, mobile suit, mobile armour e navi da combattimento più avanzati del sistema solare.

BABORDO

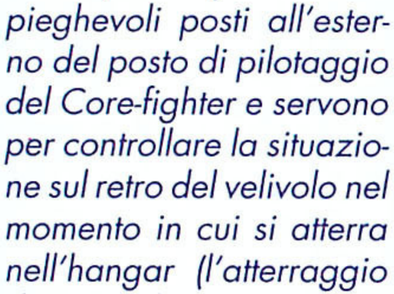
Indica il fianco sinistro di una nave. 'Virare a babordo' significa dunque dirigersi a sinistra. E non chiedeteci perché il linguaggio marinaro, usato anche nelle navi spaziali, usi questi termini invece dei più comuni 'destra' e 'sinistra'.

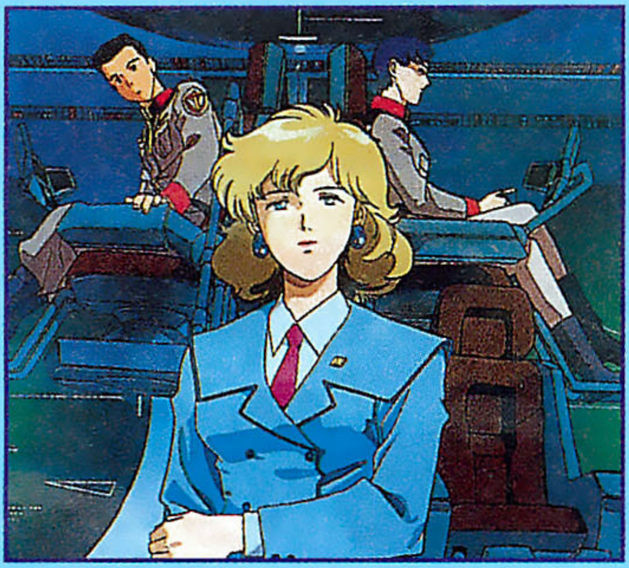
BACK-MIRROR (specchi retrovisori)

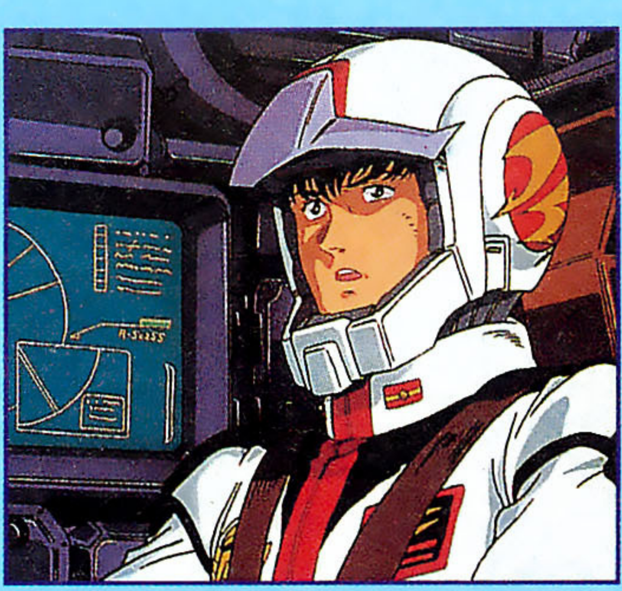
Sono quattro specchietti ripieghevoli posti all'esterno del posto di pilotaggio del Core-fighter e servono per controllare la situazione sul retro del velivolo nel momento in cui si atterra nell'hangar (l'atterraggio dei Core-fighter viene infatti effettuato a marcia indietro attraverso un sistema di tracciamento ottico luminoso della pista).

BACK-PACK

È un dispositivo simile a un grosso zaino che viene montato sulle spalle dei mobile suit. Dotato di razzi, contribuisce ad aumen-







GUNDAM
0083⑪

Nessuno. Sono prodotti dalla Sunrise sotto il loro diretto controllo.

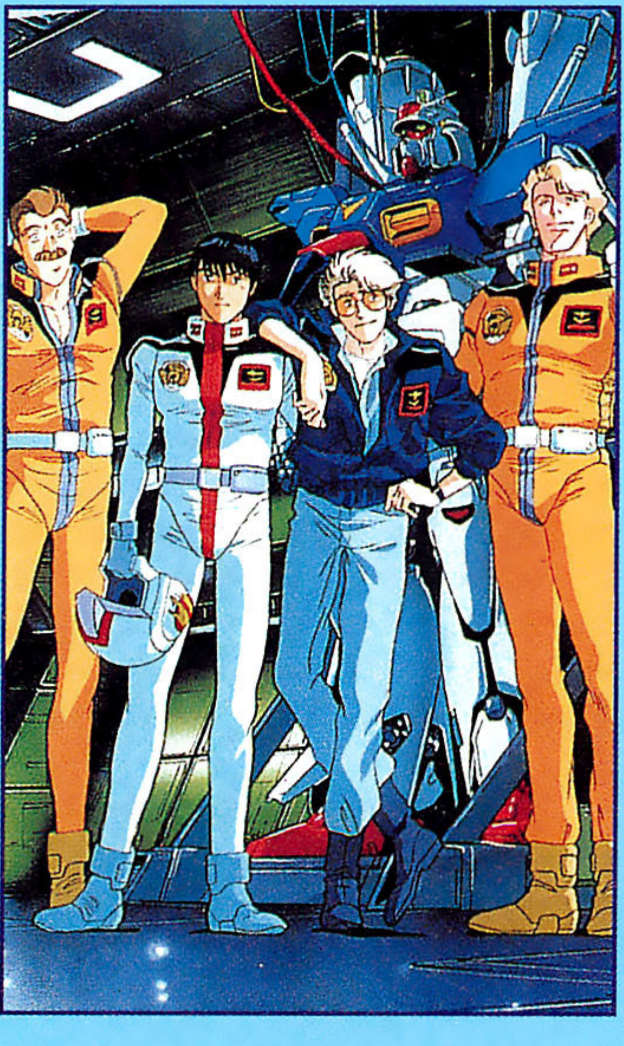
A quanto pare Char's Counterattack *e* F-91 *originariamente erano serie di romanzi.*
È l'inverso. Quando scrivo un libro, ho sempre in mente la produzione di un film. Non so se dovrei dirlo ma... penso che sia perché i miei romanzi non sono abbastanza forti da reggersi sulle proprie gambe. Preferisco scriverli prima del film, ma la produzione dell'anime deve già essere stata varata. E poiché sono coinvolto tanto nella regia quanto nella produzione, i film hanno sempre la precedenza, motivo per cui i romanzi escono dopo. Vorrei fare il romanziere, ma non posso. È un vero dilemma.

Si sente incastrato dal discorso Gundam*?*
Non c'entra nulla. Riguarda il fatto che, per la mia generazione, l'editoria e la narrativa sono più importanti di un film. È il sogno di tutti fare il romanziere, direi. Ma io sono un regista di animazione televisiva.

Se fosse un romanziere, che genere praticherebbe? La fantascienza?
No, non mi interessa molto.

Il concetto di Gundam *è stato rivoluzionario. Fred Schodt, nel suo libro* Inside the Robot Kingdom*, parla di un produttore che negli anni Settanta le insegnò come scrivere una storia robotica. Fondamentalmente, ci deve essere un giovane eroe che le suona ai cattivi con un megarobot.*
Ho collaborato a decine di film del genere. Ma io volevo fare cose diverse. Certo, *Gundam* è stato un successo. Molte volte in seguito ho provato a creare spettacoli diversi. Molti li considero dei fallimenti.

Quali sono i suoi rapporti con la Sunrise?
Teoricamente sono un regista indipendente. Ma, a causa del successo di *Gundam*, nella pratica sono legato a loro. In molti casi è la Sunrise che vara un progetto dopodiché me lo passa. Non sono considerato un regista freelance per via dello status di *Gundam*. Ciò mi ha causato dei problemi personali. Finché non produrranno un altro film di *Gundam*, sarò senza lavoro, non mi offriranno nessuna occasione.

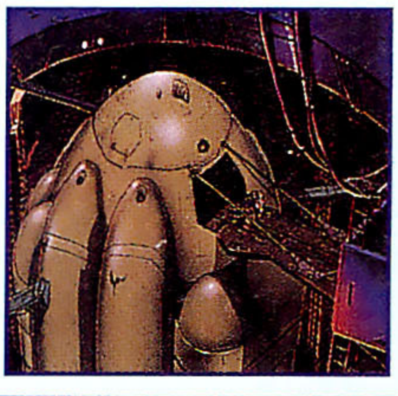


tare la velocità di volo e di spostamento su terra e la mobilità. Nel primo volume dell'anime comic, vediamo Allen che ne sta testando uno montato sul suo Gim: la potenza del back-pack è tale che tanto Ko che Keith faticano a raggiungerlo e colpirlo!

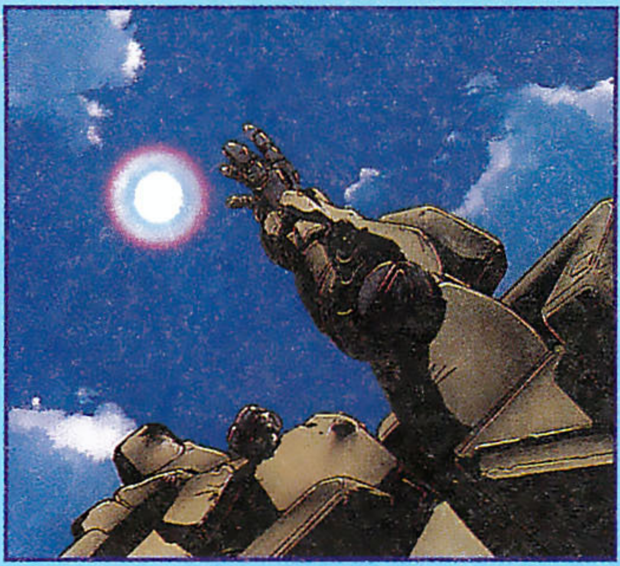
BALANCER (Impianto di bilanciamento)
È l'insieme di dispositivi che regolano il bilanciamento dei mobile suit. La migliore o peggiore qualità del settaggio di questo apparato può essere determinante nel definire le potenzialità e la mobilità di un mobile suit.

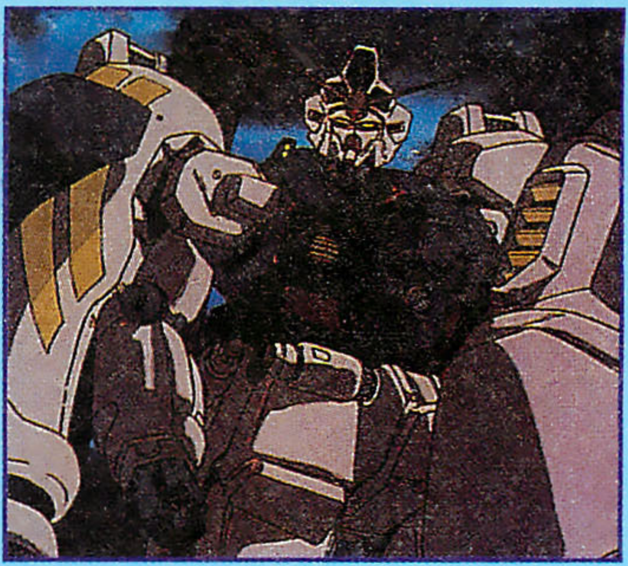
BALFISH
È il nome in codice dato a Gatoh durante l'operazione in cui sottrae il Gundam Due ai federali. In tutte le attività segrete vengono usati simili nomi fittizi.

BASE DI KIMBARIDE
È una vecchia miniera di diamanti a cielo aperto dell'Africa orientale utilizzata dal gruppo di militari di Zion guidati da Vitter. Qui essi hanno riunito obsoleti



GUNDAM
0083 12





Quali sono i suoi compiti all'interno di un progetto Gundam*? Ha già detto che funge da regista. Lavora anche sulla sceneggiatura?*
Su tutto. Che sia una serie tv o una produzione per le sale, sono coinvolto nella stesura degli storyboard e nel loro controllo, discuto i disegni con gli animatori, disegno e controllo i cel, sono impegnato 365 giorni all'anno. Non ho proprio tempo per altri progetti.

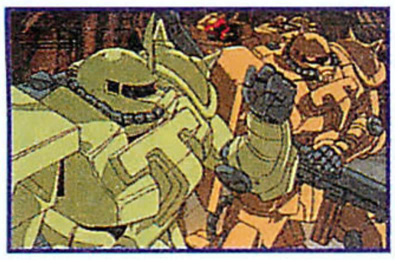
In cosa le piacerebbe impegnarsi se Gundam *dovesse essere sospeso per sempre?*
In niente in particolare. Sono uno specialista della televisione. Ho passato tanto tempo nel settore, per tanti anni mi sono state create le condizioni per permettermi di operare, che non credo che potrei combinare nulla per conto mio. Per trent'anni ho lavorato in condizioni imposte dall'esterno. Ho una grande esperienza nel procurarmi le premesse per pianificare e dirigere, lavorare in un ambiente del genere mi riesce naturale. Ma, per questo motivo, mi è molto difficile mettere insieme le mie idee, lavorare su una *tabula rasa*. In questo senso non corrispondo al vostro concetto di creatore. Per esempio, *Gundam* fa parte del genere robotico, che a me non piace. Ma quando sono costretto a creare all'interno di queste coordinate, mi metto in moto. Poi, se necessario, cerco di introdurre nuovi concetti. Con *Gundam* è andata così, e penso sia una delle ragioni del suo successo. Non vi sembrerà un processo creativo, ma ho cominciato a capire che è un metodo legittimo. Quando si pensa a un creativo, si pensa a qualcuno che lavora da zero. Ma in realtà anche i più grandi geni estrapolano le idee dall'ambiente circostante.

Sta lavorando a qualche progetto?
Per quanto riguarda il mondo di *Gundam*, vorrei creare un'altra storia vissuta dal punto di vista di un ragazzino di dieci o quindici anni (*questa intervista è stata rilasciata prima della realizzazione di* V-Gundam, *ndr*). Sarei anche interessato a metter le mani sul mondo di *Dunbine*, forse spostandolo nel futuro. Per esempio, gli abitanti della Terra capiscono che solo loro possono salvarla dalla distruzione.

Che ne pensa delle varie derivazioni editoriali del mondo di Gundam*?*
Mi fa piacere che questi derivati abbiano successo. Talvolta le storie collaterali e i film che ne sono tratti hanno ancora più fortuna delle mie. E io sono felice, perché ciò accresce il mercato di *Gundam*. Anche se come creatore originale, è molto frustrante non potere controllare l'intero universo. *Gundam* ormai è sulla piazza da più di dieci anni. Dal punto di vista della strategia commerciale, le storie collaterali possono essere concepite come uno strumento per andare avanti un altro decennio e per espandere il mercato mondiale.

Per concludere, se avesse la possibilità di ricreare Gundam*, cosa cambierebbe nella storia originale? Sarebbe maggiormente rivolta agli adulti?*
Se capitasse... mah, dipenderebbe dalle condizioni. Attualmente non ci penso neanche.

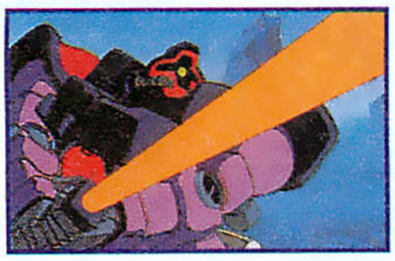
Per l'intervista © Animerica 1993. Per tutte immagini © 1991-92 Sotsu Agency-Sunrise.

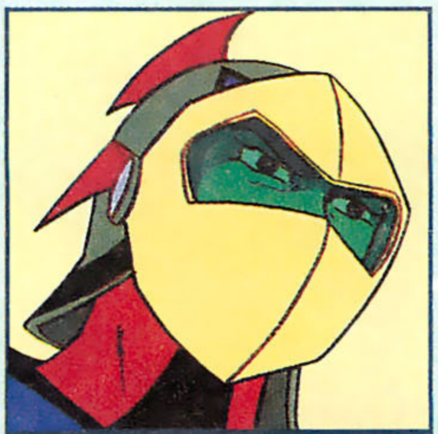


macchinari, materiali da costruzione, mobile suit ormai in disuso con i quali hanno continuato ad affrontare coraggiosamente i federali in azioni di guerriglia. Gatoh la usa per fuggire verso lo spazio e gli uomini di Vitter, dimostrando nonostante la povertà di mezzi un grandissimo impegno e fedeltà alla causa di Zion, assistono 'L'incubo di Salomone' sino all'estremo sacrificio pur di bloccare l'avanzata di Albione.

BEAM SABER

È la potente spada a particelle mega in dotazione alla maggior parte dei mobile suit, lunga circa 10 metri. Proprio a causa della sua enorme potenza presenta anche lo svantaggio di consumare molta energia, cosicché è dotata di un apparato di bloccaggio automatico detto limiter che ne impedisce l'uso nei casi in cui una perdita d'energia possa mettere in pericolo le facoltà motorie e di fuoco del mobile suit.





GRAFFITI ITALIA
INTERVISTA A
ROMANO MALASPINA

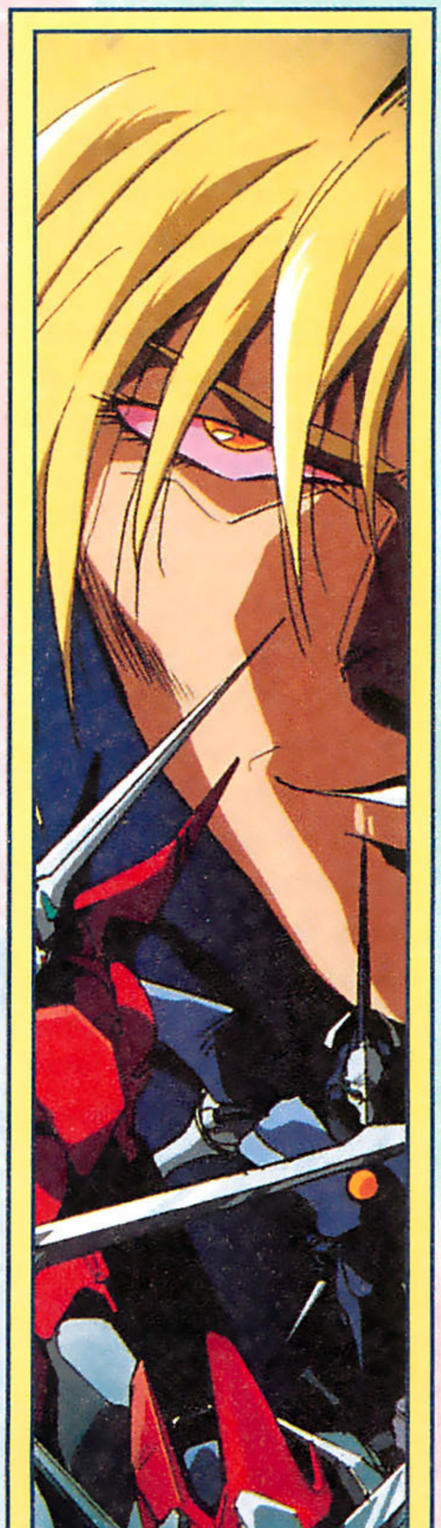
A CURA DI IRENE CANTONI, FRANCESCO DI SANZO, ELENA ROMANELLO

In più di un'occasione si è parlato di come i personaggi dei cartoni animati giapponesi siano sorprendentemente 'vivi', sembrino veri e propri attori che si muovono, soffrono e lottano. Questo è senza dubbio merito degli autori giapponesi, sarebbe assurdo negarlo, ma sarebbe altrettanto assurdo dimenticare l'apporto dei doppiatori italiani al successo di questi beniamini che ci accompagnano da anni. Uno dei più capaci, senza il quale Actarus forse non sarebbe passato alla leggenda, è senza dubbio Romano Malaspina.
Prima di deciderci a disturbarlo abbiamo avuto molti tentennamenti: ci era stato detto da più parti che i doppiatori considerano di serie B il lavoro sui cartoni animati, alla stregua di una gavetta frustrante e faticosa. Possiamo però dire che l'esperienza è stata estremamente piacevole. Ecco l'intervista: è dedicata a tutti i ragazzini che ululavano quando Goldrake estraeva l'alabarda spaziale, e a tutte le fanciulle che si sono innamorate del romantico Actarus o dell'impulsivo Hiroshi.

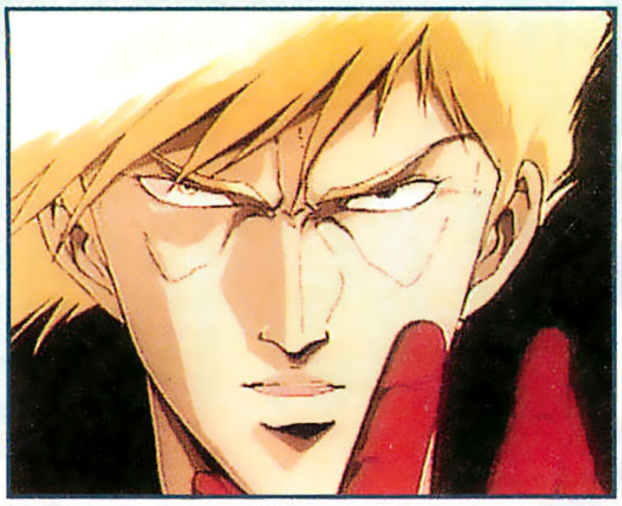
Come ha cominciato?

Mio padre è ufficiale, mio fratello generale della Folgore, perciò all'inizio ho frequentato l'Accademia Militare per diventare ufficiale di cavalleria, e poi ne sono scappato. In seguito ho fatto l'Accademia di arte drammatica Silvio D'Amico, quindi ho recitato per qualche tempo in teatro (per esempio, la stagione 1967/68 al Teatro Stabile di Torino) e lì fin dall'inizio ho avuto vita difficile a causa delle mie idee politiche; dopodiché, dopo teatro e radio, ho ripiegato sul doppiaggio che, paradossalmente, è stato il campo in cui ho avuto maggiori soddisfazioni. Quando entrai alla CDC, la più grossa cooperativa di doppiaggio in Italia, benché avessi una buona voce, non mi facevano fare nulla. Poi un giorno Furio Colombo mi sentì fare un oversound, poche righe, e mi disse: «Senta, mi interessa la sua voce per i miei documentari di *Dentro l'America*». E così diventai famoso come speaker. Però già allora, sempre grazie a questo mio carattere

Romano Malaspina



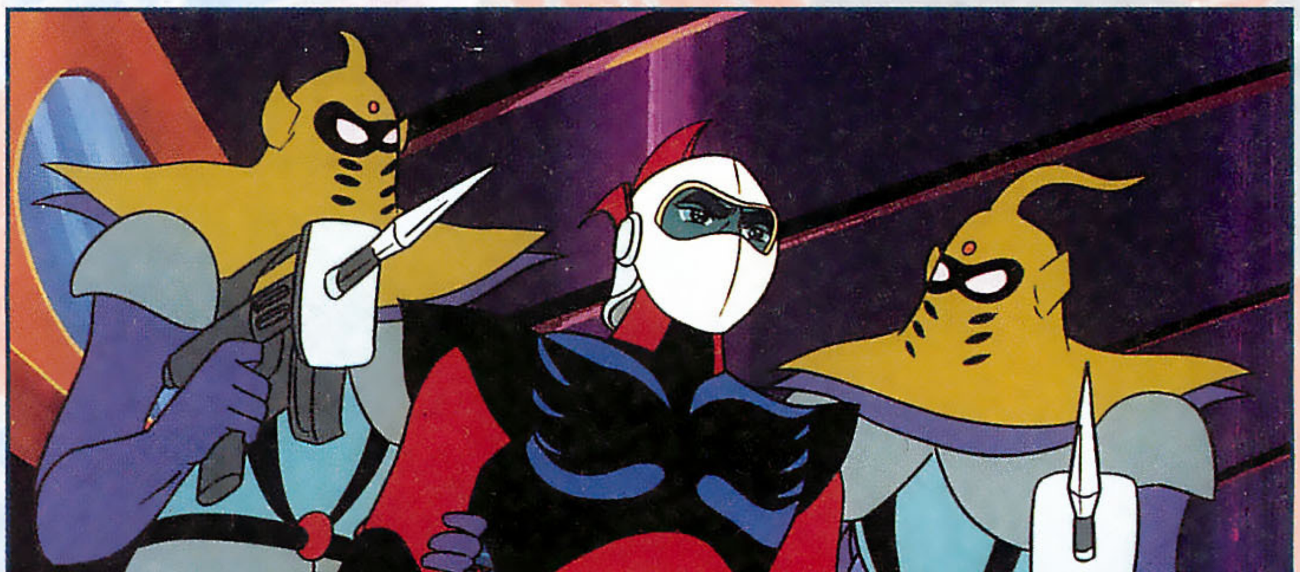
Gil Berg (Dangaio) © 1987 Aic/Artmic/Emotion



ribelle, quando qualcuno telefonava in cooperativa chiedendo di me per offrirmi lavoro come speaker in "TV Sette" o altri programmi, gli rispondevano che non ne facevo più parte e mandavano altra gente. Le cooperative infatti sono mafie che detengono il potere e che se lo tramandano di generazione in generazione, nemmeno fossero dei monarchi. Le cooperative dettano legge, e fanno sì che spesso i doppiatori lavorino non per capacità professionale ma per amicizia con quella data persona. Io sono fuggito e ho fatto di tutto per andare controcorrente e per questo mi odiano. E mi odiano anche perché, contrariamente ad altri, non mi vendo politicamente, non 'lego' con nessuno; come si dice a Roma, «non porto il caffè a nessuno», non sono diplomatico. Quando partì il doppiaggio libero, divenni richiestissimo e così, preso in una girandola di offerte e controfferte, fui costretto a cominciare a rifiutare, arrivando fino a levarmi dal giro per tre anni, per potermi riposare.

Come è arrivato a doppiare Goldrake*?*

Il primo cartone doppiato (*Goldrake*) mi capitò per una serie di combinazioni. Io in quel periodo ero uscito dalle cooperative e non era ancora nato il doppiaggio libero. Come già detto le cooperative erano delle vere e proprie mafie e lasciandole sono andato incontro all'ignoto, cioè anche alla possibilità di non lavorare per niente. Combinazione, dopo alcuni mesi sono nati gli appaltatori liberi (oggi se ne contano a dozzine). Cosa successe? Questo cartone animato, finito in mano a una funzionaria della RAI (Nicoletta Artom) fu affidato a un appaltatore indipendente che si mise alla ricerca delle voci adatte. Fra i doppiatori liberi al momento c'ero io (che allora avevo una motocicletta, una delle prime maxi moto, con casco e stivaloni, e se mi aveste potuto vedere sembravo proprio Actarus), per cui a un certo punto hanno pensato di chiamare me proprio perché come aspetto, come mentalità, un po' aggressiva e guerrafondaia ma nello stesso tempo romantica, ero simile al personaggio di Goldrake, che è dolcissimo nella vita, ma quando è in azione diventa molto determinato.



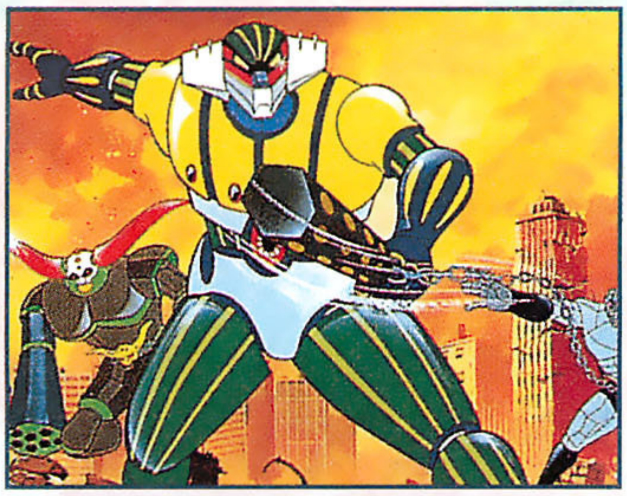
Actarus (Goldrake) © 1975 Dynamic Prod.-Toei doga

DIVENTARE ANIMATORI E MANGAKA IN GIAPPONE (parte seconda)

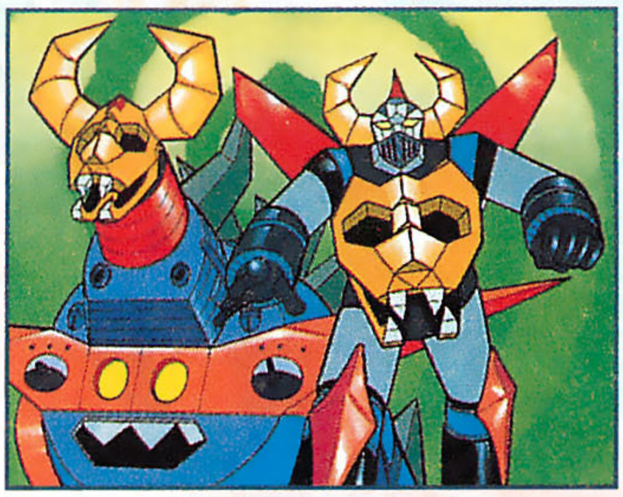
Prendere contatto con uno studio di animazione o con un fumetista

OK, siete arrivati a Tokyo e volete realizzare i vostri sogni! Potete trovare gli indirizzi di tutti gli studi di animazione sulle guide annuali pubblicate a dicembre su "Newtype" e "Animage", oppure sull'annuario dei video e laser disc di animazione della Kadokawa shoten. Vi consigliamo innanzitutto di telefonare per sentire se lo studio in questione è effettivamente interessato ad accogliere un nuovo animatore; quindi prendete appuntamento per un incontro. I numeri di telefono non compaiono di solito sulle guide, ma potete richiederli al 104 (l'equivalente giapponese del 12 della nostra SIP). Un consiglio utile è di farvi aiutare nella telefonata da un vostro amico giapponese. Ancora più saggio sarebbe spedire in giro delle copie dei vostri lavori (su fotocopie a colori nel caso di illustrazioni) accludendo una lettera che spiega

Jeeg Robot © 1976 Dynamic Prod.-Toei doga

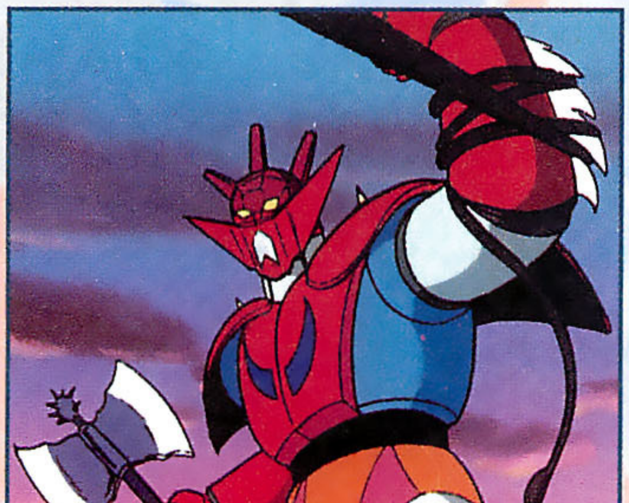


Gaiking © 1977 Toei doga



Quali sono state le altre produzioni alle quali ha partecipato?
Dopo *Goldrake*, ho lavorato in *Jeeg* e poi ho fatto altri personaggi... in *Daltanious* ero il supremo Kloppen, sono stato il padre di Lady Oscar, e il protagonista di *Gaiking*, *Gackeen*, *Getta Robot* e *Getta Robot G*, e poi ultimamente il re giovane di *Re Babar*, una serie tv per bambini cooprodotta col Giappone e commissionata dalla RAI (*curiosità, in Giappone lo stesso personaggio è stato doppiato da Isao Sasaki, che precedentemente aveva dato la voce ad Actarus, ndr*). L'ultimo mio cartone animato doppiato è stato il vostro *Dangaio*, dove ho avuto il ruolo del cattivo di turno, Gil Berg, e che mi ha offerto la possibilità di lavorare di nuovo con la bravissima Cinzia De Carolis. Al di fuori dei cartoni animati ho fatto film brillanti, comici e drammatici. Era mia la voce di Richard Chamberlain in *Dottor Kildare* ed ero sempre io a far parlare David Attenborough in *Quark*. Ho prestato la voce a Jeff Goldblum per il remake de *La mosca* e allo sceriffo di Nottingham nel recente *Robin Hood*; inoltre ho partecipato al provino, sempre per la voce di Goldblum, per il film *Jurassic Park*, ma purtroppo non l'ho vinto. Ho doppiato molti film di Tyron Power, Errol Flynn, i telefilm de *Il Santo* con Roger Moore perché non vanno alle cooperative, ma al doppiaggio libero e allora io sono la voce più adatta (a volte quello che costa meno, anche...).

Come avviene la scelta di una voce al posto di un'altra in sede di doppiaggio?
Mi dispiace deludere il vostro pubblico. Si può pensare che nel mondo del doppiaggio tutto dipenda dalla qualità, dalla bravura e dall'aderenza della voce al personaggio, mentre più spesso sono la casualità, gli interessi della cooperativa, le amicizie, il direttore che è amico di un certo attore, per cui io, che ho un carattere riservato e non ruffiano, non sono facilitato; la gente non mi chiama più tanto spesso.



Getta Robot G © 1975 Dynamic Prod.-Toei doga

Perché non ha più doppiato cartoni giapponesi?
Come con *Goldrake*, *Jeeg robot d'acciaio* l'ho doppiato perché anche quello è capitato nel doppiaggio libero. Se fosse andato in una cooperativa, molto probabilmente non l'avrei fatto io. Tutto questo per farvi capire come la casualità sia importante. Fra i doppiatori liberi ero forse quello più indicato, un po' per mentalità, un po' soprattutto per la voce, perché è strana, molto romantica, molto dolce, ma nello stesso tempo aggressiva e forte... Fortunatamente, la mia voce è molto duttile, e posso svolgere il ruolo sia del ventenne che del colonnello settantenne, e non ve ne accorgereste.

chi siete, cosa volete fare e in cui dite che riprenderete contatto voi per telefono a una settimana dalla spedizione del plico. Questo consentirà a chi vi deve esaminare di conoscere in anticipo la vostra abilità. Il nostro consiglio principale è innanzitutto quello di studiarvi per bene il giapponese: per quanto siate bravi a disegnare, ci sarà sempre un giapponese che lo è tanto quanto voi e sicuramente lo studio non esiterà ad assumere lui. Non si tratta di razzismo, ma di ragioni molto più pratiche: con un nativo è molto più semplice (e veloce) discutere e non c'è pericolo che fraintenda gli ordini che gli vengono dati. Inoltre, come credo abbiate già capito, per uno straniero vivere in Giappone non è molto semplice: se andate con un visto di studio, il vostro datore dovrà dimostrare che lavorate solo 20 ore alla settimana perché questo è il limite massimo riconosciuto dalla legge. In animazione invece si lavora 20 ore in due giorni, perciò il vostro datore di lavoro sarà costretto ad affrontare il pericolo di pagarvi in nero. Se volete invece il visto di lavoro, la perso-

Gackeen © 1976 TV Asahi/Japad/Toei doga

Getta Robot © 1973 Dynamic Prod.-Toei doga

Quindi all'interno di questo ambiente ci sono delle discriminazioni…
Certo, e tantissime. Io, per esempio, come dicevo, ho avuto sempre un carattere molto aggressivo, intollerante (sono educatissimo, però 'carico' chi mi dà fastidio), e così nell'ambiente si maligna che sono bravo ma che ho un caratteraccio; mi sono giocato la carriera per questo. Comunque il successo di *Goldrake* è stato veramente incredibile; spesso incontravo giornalisti, medici, professionisti, che mi raccontavano che alla sera lasciavano lo studio un'ora prima per andare a vedere *Goldrake* in TV, ve lo giuro. E questo è stato veramente un fatto eccezionale.

E che poi ha innescato la miccia contro i cartoni animati giapponesi…
Esatto… perché dicevano che erano fascisti, che è solo una parola… Già dire 'fascismo', che vuol dire? Dì pure che i cartoni sono troppo violenti, ma che c'entra il fascismo? È che ora nel giornalismo si usa parlare con frasi fatte, tutto è «morte annunciata», tutto è «gioco a tutto campo» sia per lo sport che per la politica, e a quei tempi quello che era al di fuori di certi schemi era fascista. Una giornalista un giorno mi disse che *Goldrake* era troppo violento, ma a riprova di questo mi sarebbe piaciuto che avesse visto i bauli pieni delle lettere che mi arrivavano, con fiorellini, dediche, disegnini a volte stupendi, frasi poetiche, e che provavano ciò che i giovani avevano recepito… ho ispirato tenerezza, non violenza.

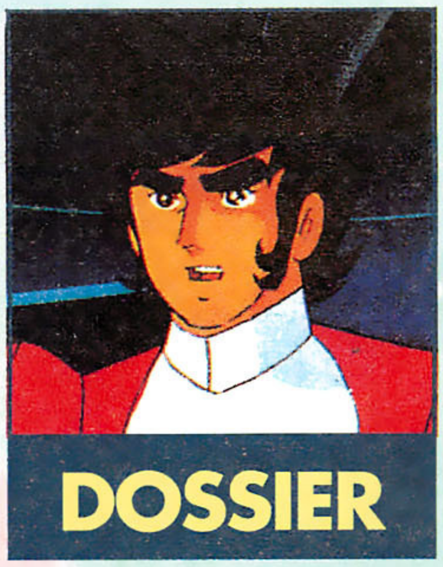
Infatti Actarus non ispirava violenza…
Però i giornalisti sono una massa di ignoranti, che buttano tutto in politica senza capire che la grandezza dei giapponesi è proprio quella di saper fondere il bene e il male anche in cose minime come un cartone animato. I più giovani devono cominciare a rendersi conto fin da piccoli che c'è il bene e c'è anche il suo contrario, per poterci convivere. Viviamo in un mondo che non è una favola, quindi non bisogna avere i paraocchi, la vita non è tutta rose e fiori. Questo volere a tutti i costi insegnare ai giovani che tutto è positivo mi infastidisce.
Tornando alle lettere, ne arrivano ancora di stranissime di ragazze e non più tali, sui trentacinque anni, che elencano tutte le produzioni alle quali ho partecipato. Non è incredibile? Vuol dire c'è gente che ti segue… che sa tutti i titoli di trasmissioni, anche minori, che a volte nemmeno io ricordo.

Vuoi dire che a tutt'oggi le arrivano ancora lettere o telefonate?
Sì, vi giuro che trovo ancora dei messaggi, incisi in segreteria, che dicono: «Goldrake… Romano Malaspina… sei forte… sei il migliore…». L'ultimo che ho trovato è dell'altra notte…

Quali sono le voci, amici o colleghi, che ricorda sempre collegate a cartoni animati?
Prima di tutti Fabrizio Mazzotta, con questa sua 'R' arrotata, che allora sembrava una cosa incredibile, una nota di colore, soprattutto quando la dizione era 'la dizione' e tutto doveva essere perfetto. Abbiamo lavorato insieme in *Daltanious*, in *Goldrake*, dove lui era Mizar, il figlio di Rigel, e poi so che ha doppiato per

na che vi assume dovrà fare una lunga e complicata trafila di procedure presso l'Ufficio Immigrazione, rendendo pubblici anche documenti riservati come la dichiarazione delle tasse, il libro del bilancio, ecc. Per assumere un giapponese invece dovrà solo dirgli «vieni da domani» e con questo tutte le procedure saranno esaurite… Capite dunque che voi, per quanto bravi, siete in una posizione di assoluto svantaggio rispetto anche al più mediocre designer nipponico. Per quanto riguarda chi aspira a diventare fumettista, può provare a recarsi nello studio di qualche mangaka proponendo i suoi disegni. In questi ultimi anni è invece d'uso rivolgersi direttamente alla casa editrice che si occupa poi di indirizzarvi ai suoi autori più bisognosi d'un assistente. Anche in questo caso però ottenere qualcosa di buono non è semplice: anzi, poiché gli studi dei fumettisti non sono quasi mai delle aziende, non potranno garantirvi contratti di lavoro né la documentazione necessaria per un visto lavorativo. Fanno eccezione a questa regola solo alcuni grandi studi,

Romano Malaspina con Francesco Di Sanzo



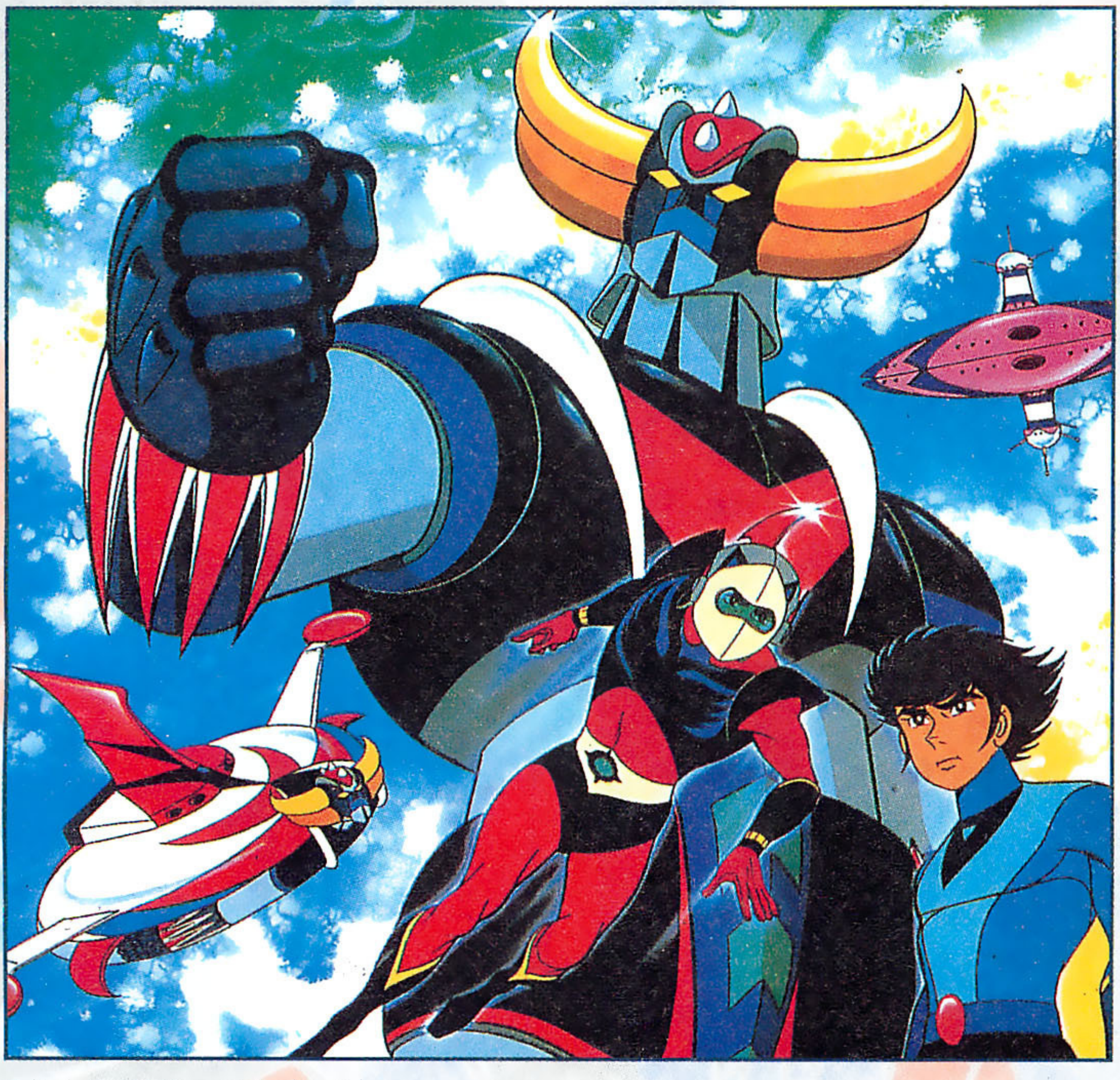
ben 10 anni *I Puffi*. Altro ottimo professionista è Armando Bandini, che ha fatto Rigel, il vecchio in *Goldrake*. Poi ricordo Rosalinda Galli, che in *Goldrake* dava la voce a Venusia. Fra le donne, comunque, Cinzia De Carolis è quella che considero tra le più brave, perché ha questa incredibile capacità di fare sia le bambine che le voci adulte, perché è brava, perché ha talento, perché ha intelligenza, sensibilità... ha una tale forza nella voce... L'ultimo film che abbiamo doppiato assieme è stato *La ragazza e il professore*, dove io facevo Peter O'Toole.

E di Laura Boccanera, la voce di Candy?
Anche Laura Boccanera è molto brava; inoltre ricordo Massimo Rossi, che in *Lady Oscar* dava la voce ad André, l'attendente di Oscar. Anche in *Daltanious* ho lavorato con lui: io facevo il cattivo e lui impersonava Kento, il protagonista.

Che tipo di storia e personaggi preferisce?
Non saprei che rispondervi, penso che Actarus rappresenti al meglio ciò che preferisco... Romantico, emotivo, sensibile alle cose belle, con questo spirito del guerriero... Con momenti di tristezza, quasi di romanticismo decadente... Trovo che sia travolgente anche Gil Berg di *Dangaio*, che mi ha molto affascinato nonostante la cattiveria. Di lui ho apprezzato la forte determinazione.

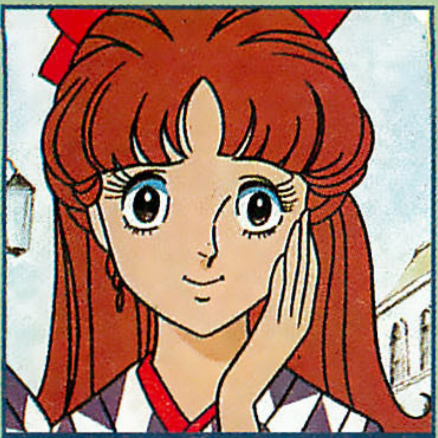
Un'ultima domanda: quanti anni ha?
Io? Ho l'età del personaggio...

Si ringrazia per la gentile collaborazione il Signor Roberto Dall'Angelo.

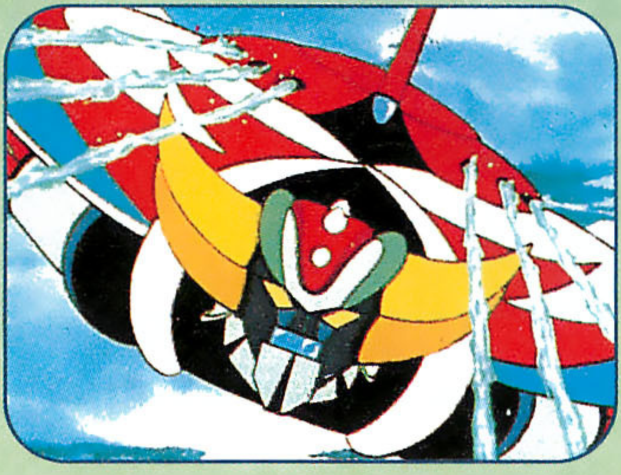


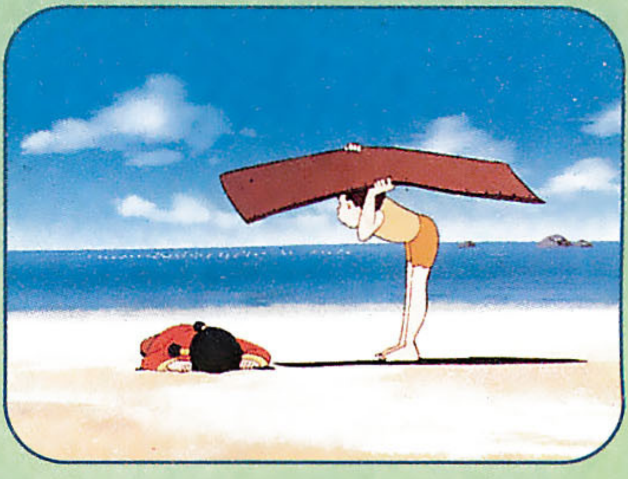
Goldrake © 1975 Dynamic Prod.-Toei doga

come Tezuka Production, Dynamic Production e Saito Production. Dunque, lo ripetiamo, mirare al visto di studio può essere il sistema più veloce e sicuro per poter soggiornare in Giappone. Nei prossimi numeri vi offriremo comunque il memoriale di una giovane fumettista italiana che per numerosi anni ha lavorato a fianco di Osamu Tezuka e ci racconterà quali sono i problemi che deve attendersi un aspirante mangaka italiano in Giappone. Dunque, buona fortuna a tutti e fateci sapere come vi è andata! Tra quelli che ci hanno scritto, salutiamo **Tania Onofrio di Caserta** *(come avrai capito, già è molto difficile riuscire a lavorare in Giappone per chi è molto bravo, figurati per chi va a imparare! Ti consigliamo di continuare ad addestrarti e di studiare un po' di giapponese); un augurio particolare ad* **Alexandra Weihrauch di Bolzano** *e a* **Roberto Ferrari di Roma***, due italiani che senz'altro non sfigurerebbero a confronto con i big nipponici! Perseverate: noi siamo al vostro fianco!*



PROGRAMMAZIONE TELEVISIVA DELLE RETI LOCALI DA GENNAIO '94 A GIUGNO '94





TELE 37 - FIRENZE

Ape Magà	dall'11/1 al 30/4
Ryù	dal 20/1 al 16/2
Uomo Tigre	dal 30/1 al 15/6
Fantastico mondo di Paul	dal 13/2 al 10/4
Pinocchio	fino al 15/2
Conan	fino al 28/2
Sampei	dall'1/3 al 15/6
Ken il Guerriero	fino al 31/3
Forza Sugar	dal 30/4 al 15/6
Kyashan	dall'1/4 al 30/4

T.V.S. - SIENA

Pinocchio	dal 15/4 al 15/6
Kyashan	dal 15/5 al 15/6

LOMBARDIA 7 - MILANO

Atlas Ufo Robot	fino al 28/2
Ken il Guerriero	fino al 28/2

ITALIA 8 - PIEMONTE/LOMBARDIA

Uomo Tigre	fino al 15/3
Bia la sfida della magia	fino al 31/3
Mademoiselle Anne	dall'8/4 al 31/5
Mimì	dall'8/6 al 31/7

CANALE 21 - NAPOLI

Coccinella	fino al 28/2

Circuito SUPERSIX

Mademoiselle Anne	fino al 28/2
Doraemon	fino al 31/3

Circuito JUNIOR TV

Sally la maga	dal 21/1 al 20/4
Hela supergirl	fino al 15/2
Mimì	fino al 15/2
Dotakon	dall'1/6 al 31/7

TELENOVA - MILANO

Galaxy Express 999	fino al 28/2

TELE LUNA - NAPOLI

Galaxy Express 999	fino al 28/2
Gordian	fino al 28/2

TELENORBA - BARI

Gatchaman	fino al 28/2
Pinocchio	fino al 28/2
Yattaman	fino al 15/3

TELESTUDIO - TORINO

Ken il Guerriero	fino al 31/3

RTA - TRIESTE

Pat ragazza del baseball	fino al 31/1

TELESTUDIO - ROMA

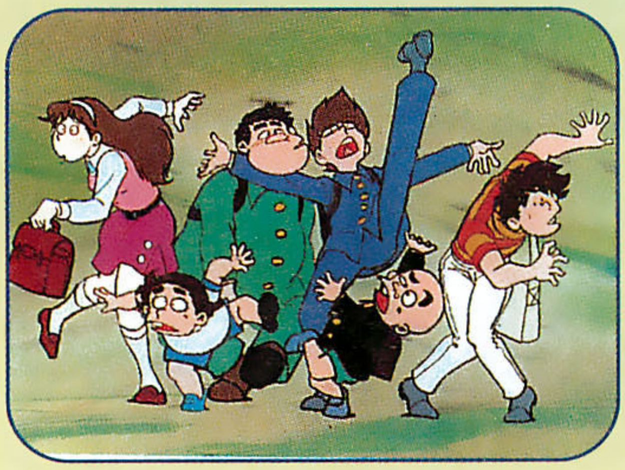
Pinocchio	fino al 31/1

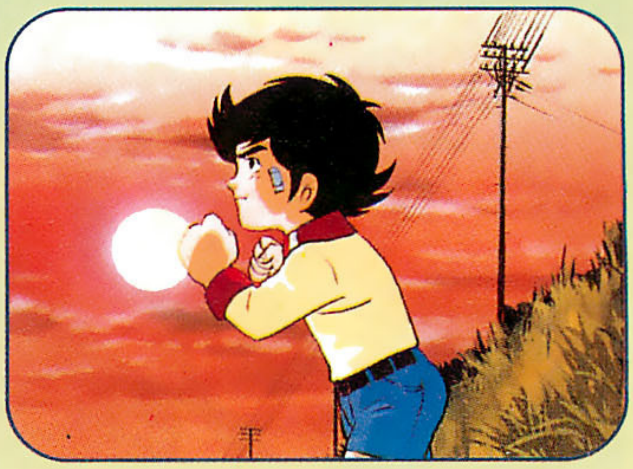
TELECOLOR - CATANIA

Starzinger	fino al 18/3

PERSONA TV - ROMA

Arrivano i Superboys	fino al 28/2



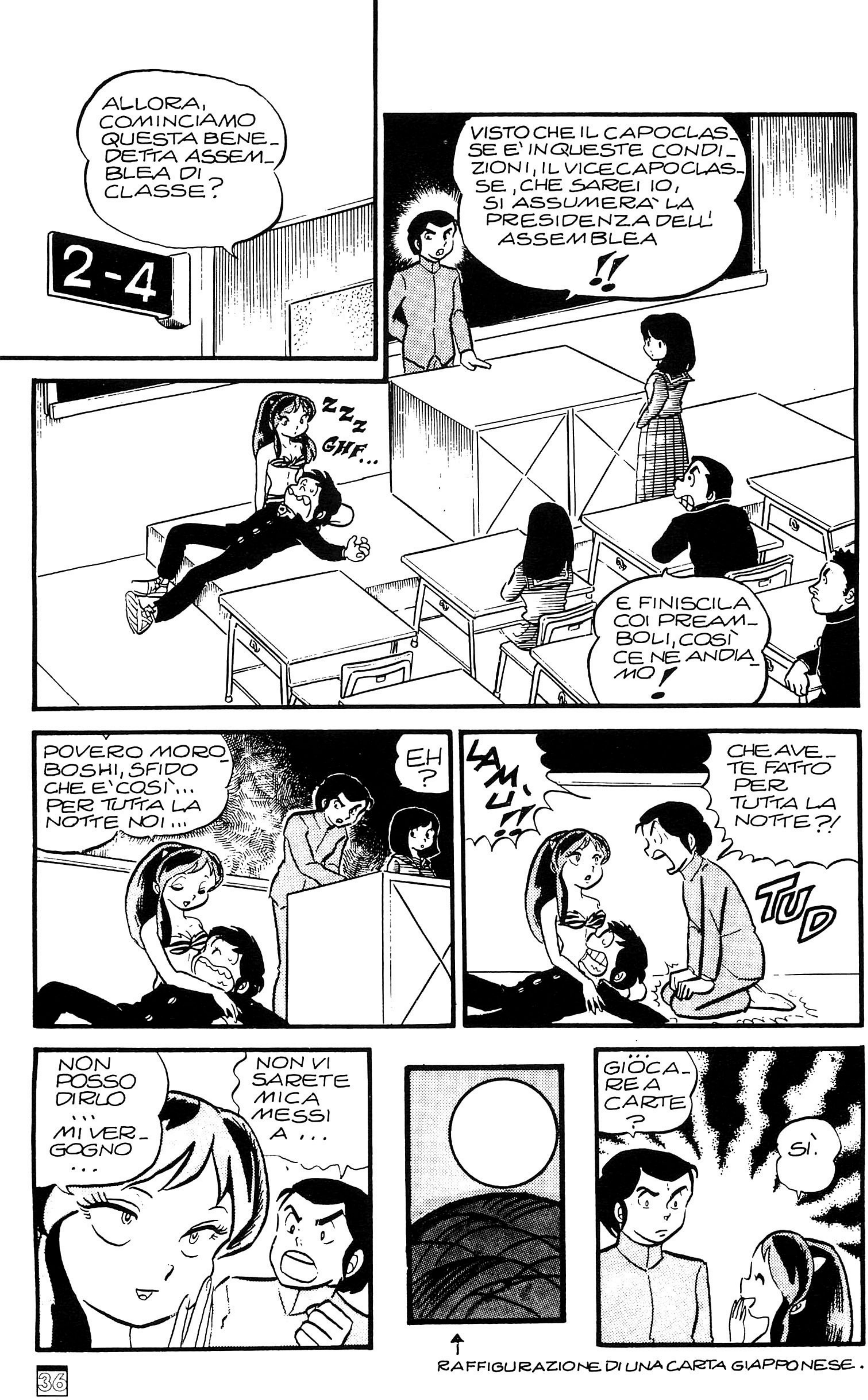


MANGA VIA ETERE

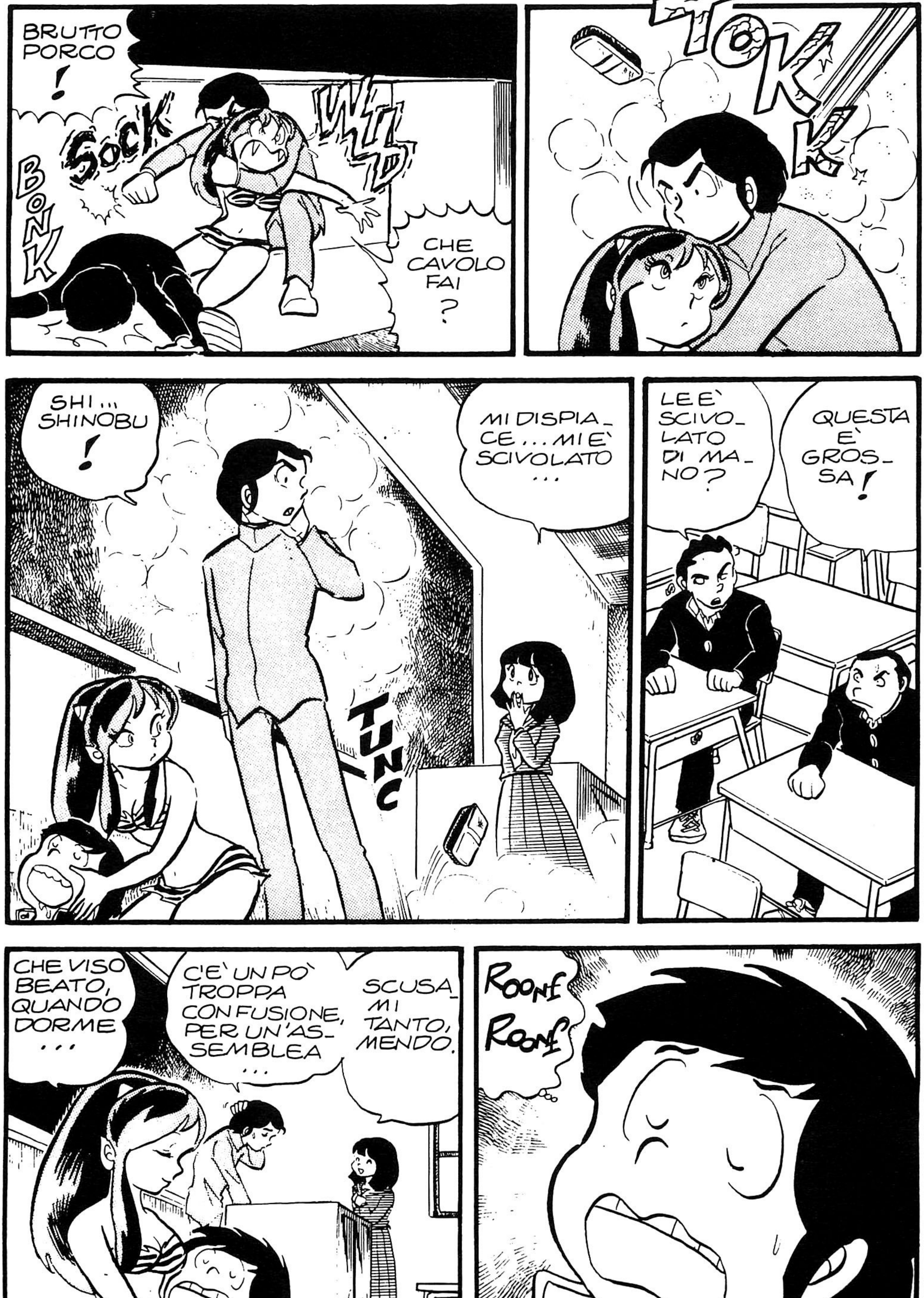
Radio Golfo dei Poeti, con sede a La Spezia, da qualche tempo dedica ampio spazio a Crazy Time, un programma interamente dedicato al Giappone. Daisy Bozza, responsabile di Crazy Time e dell'associazione culturale Club Giappone, intrattiene i propri ascoltatori con news su manga e anime e con un vasto assortimento di canzoni tratte da colonne sonore di anime. Chi risiede a La Spezia e dintorni non deve far altro che sintonizzarsi sulle frequenze di Radio Golfo (104-92.5-97.5) il martedì dalle ore 18 alle ore 19, il giovedì dalle 17 alle 19, il venerdì e il sabato dalle 20.30 alle 22, la domenica dalle 11.30 alle 13.00.
Buon divertimento.

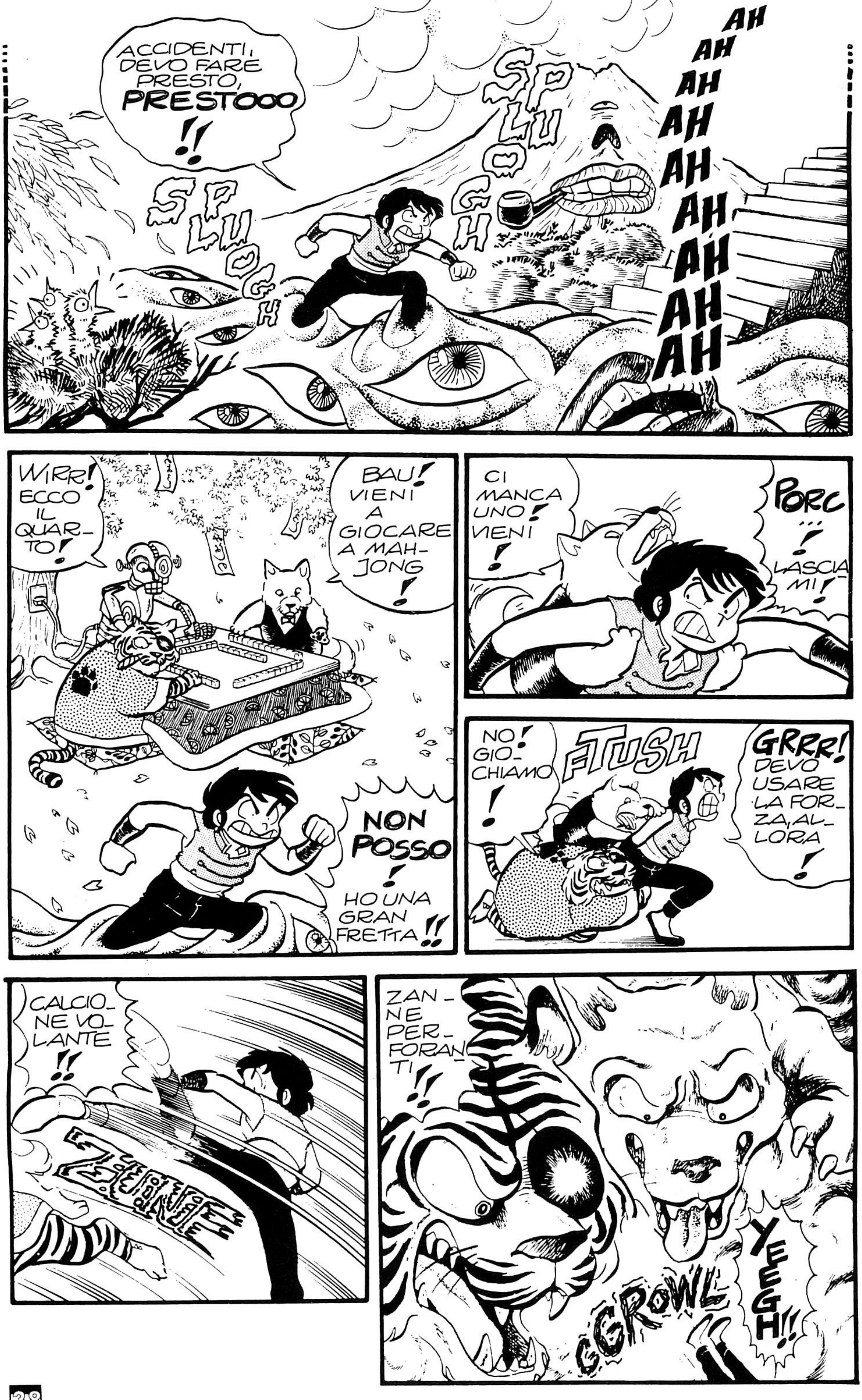
LAMU' PARTE 31

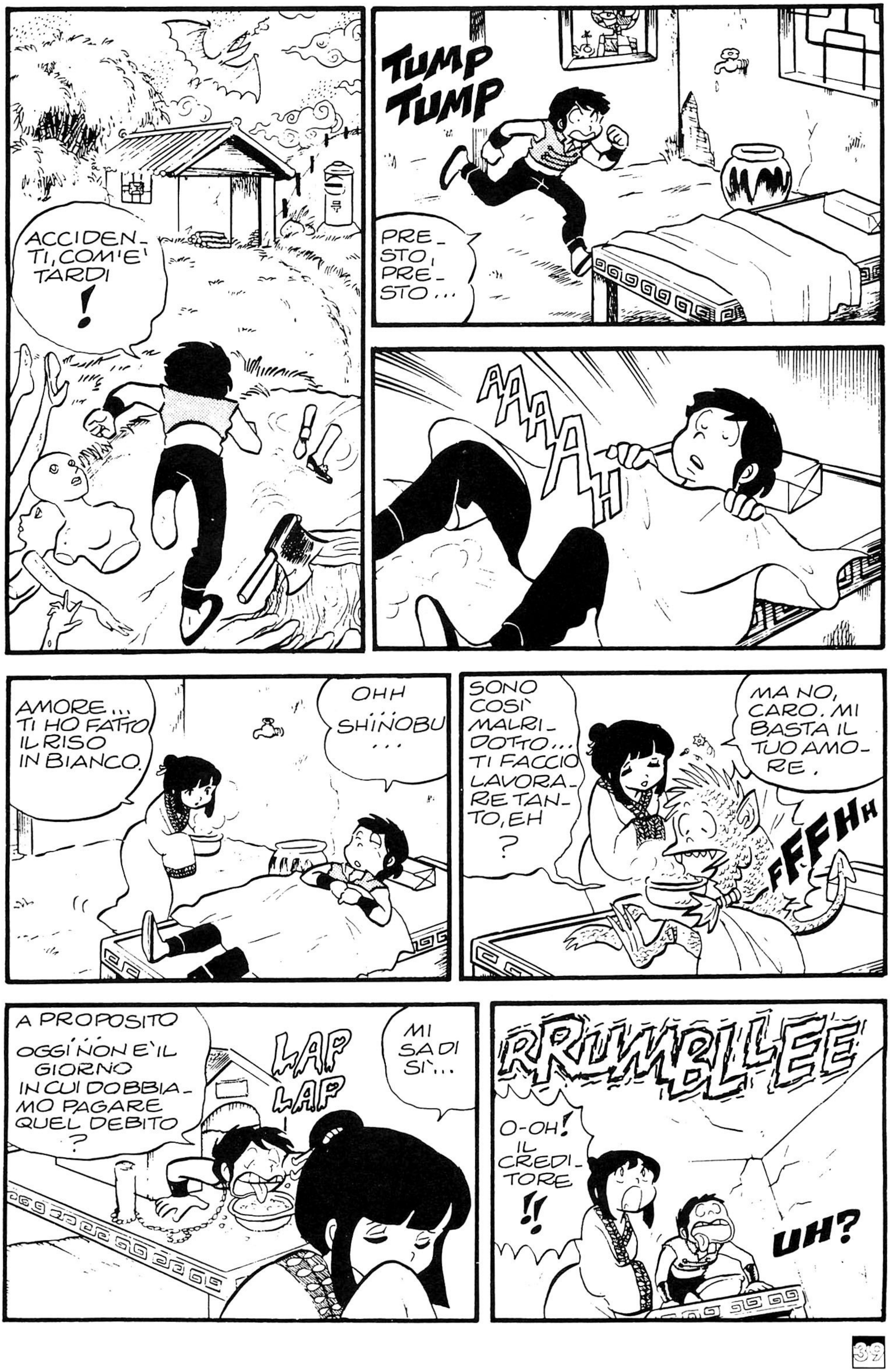
SOGNI A OCCHI APERTI

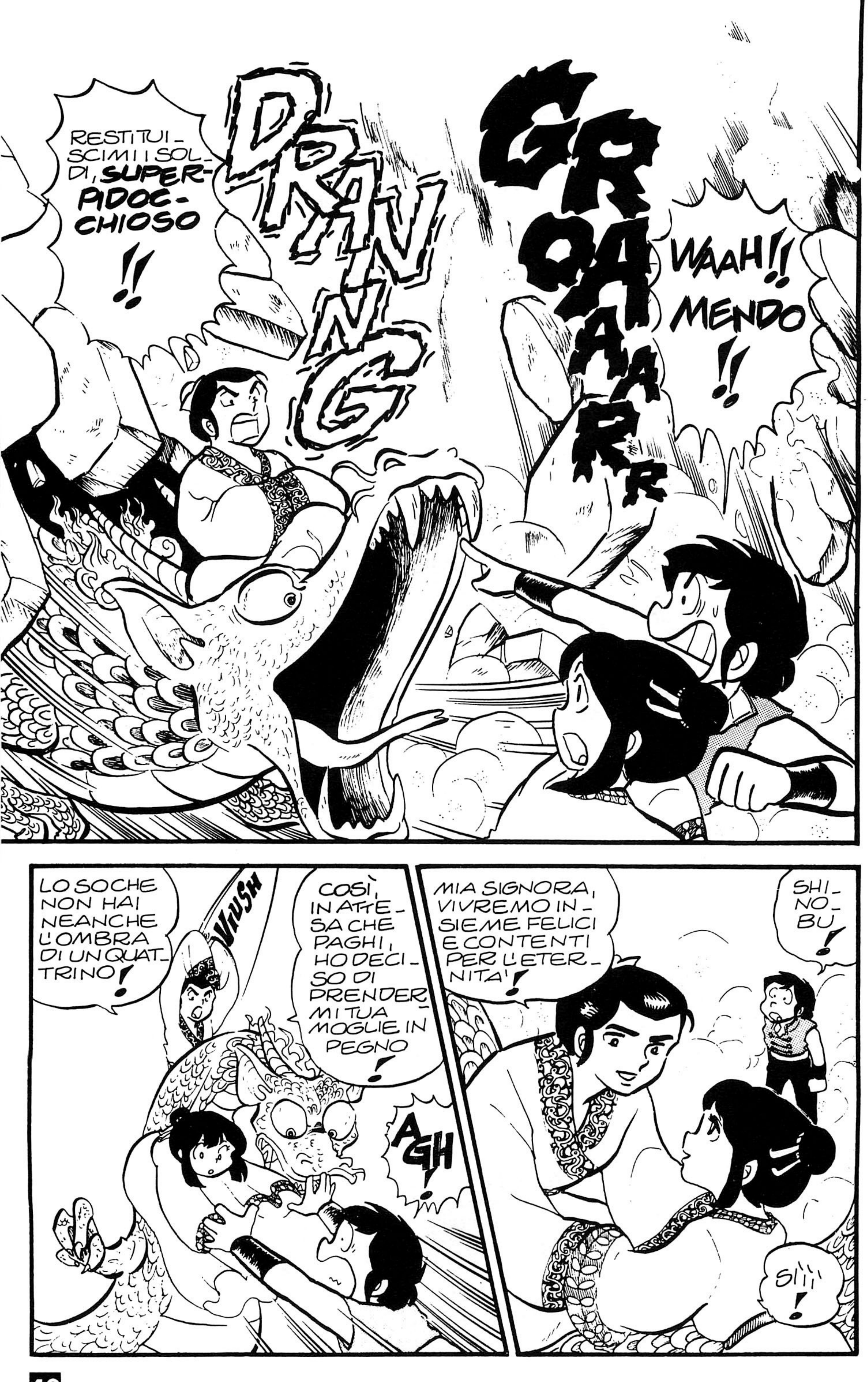

ALLORA, COMINCIAMO QUESTA BENEDETTA ASSEMBLEA DI CLASSE?
2-4
VISTO CHE IL CAPOCLASSE E' IN QUESTE CONDIZIONI, IL VICECAPOCLASSE, CHE SAREI IO, SI ASSUMERÀ LA PRESIDENZA DELL'ASSEMBLEA
!!
ZZZ
GHF...
E FINISCILA COI PREAMBOLI, COSÌ CE NE ANDIAMO!
POVERO MOROBOSHI, SFIDO CHE È COSÌ... PER TUTTA LA NOTTE NOI...
EH?
LAMÙ!!
CHE AVETE FATTO PER TUTTA LA NOTTE?!
TUD
NON POSSO DIRLO... MI VERGOGNO...
NON VI SARETE MICA MESSI A...
...GIOCARE A CARTE?
SÌ.

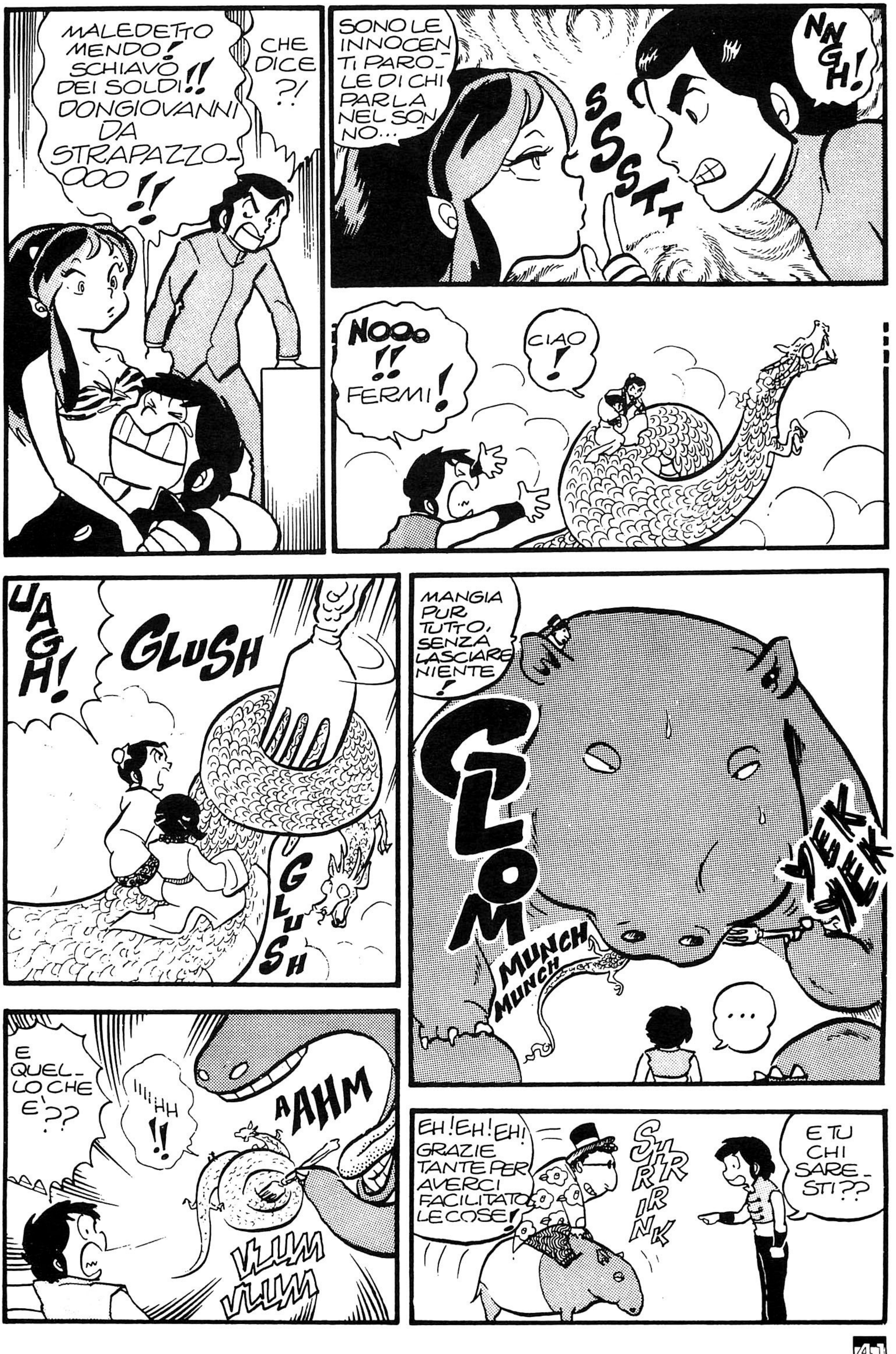
RAFFIGURAZIONE DI UNA CARTA GIAPPONESE.

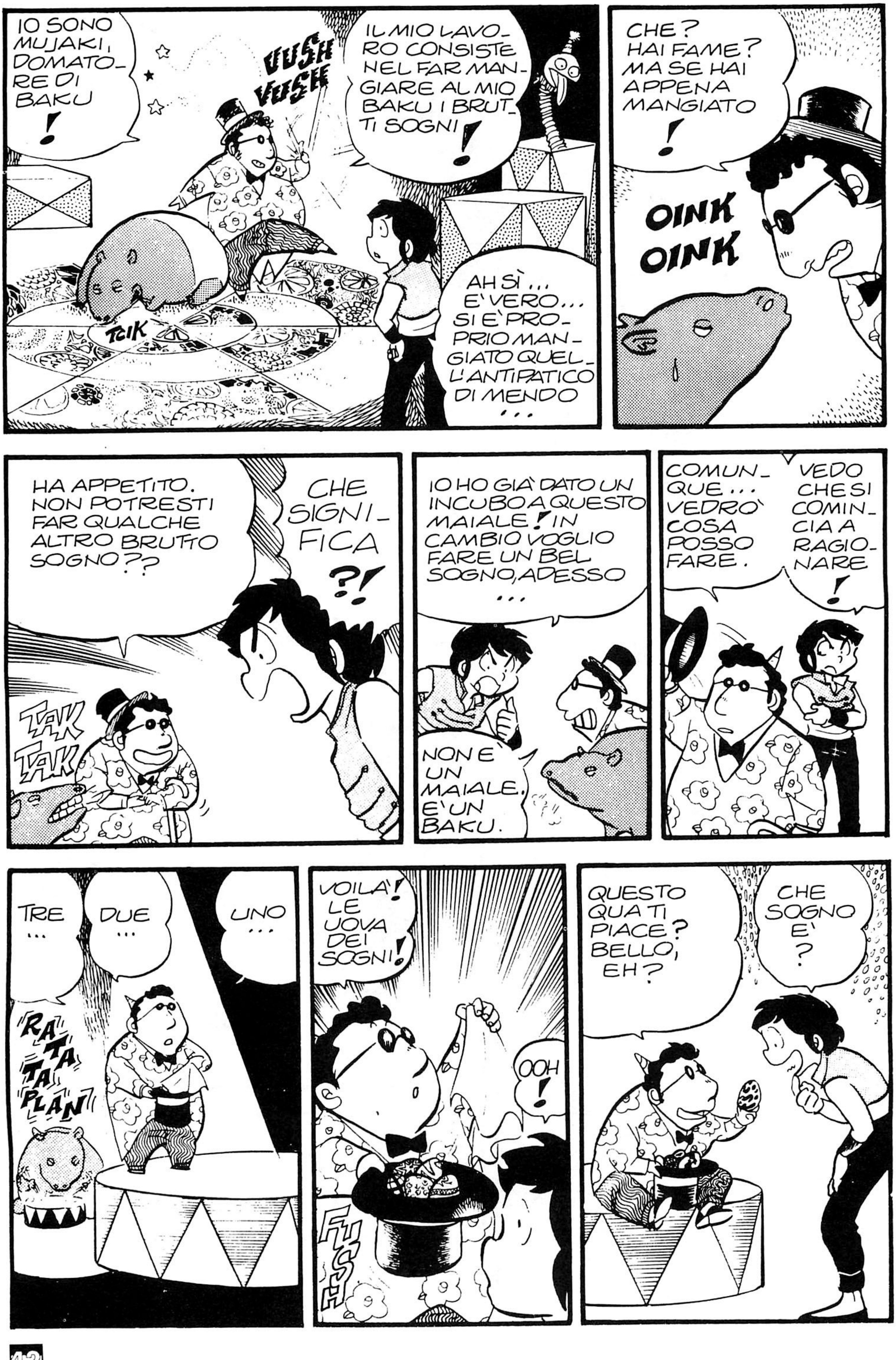

BRUTTO PORCO!
SOCK
BONK
CHE CAVOLO FAI?
TOK
SHI... SHINOBU!
MI DISPIACE... MI È SCIVOLATO...
TUNC
LE È SCIVOLATO DI MANO?
QUESTA È GROSSA!
CHE VISO BEATO, QUANDO DORME...
C'È UN PO' TROPPA CONFUSIONE, PER UN'ASSEMBLEA...
SCUSAMI TANTO, MENDO.
ROONF
ROONF

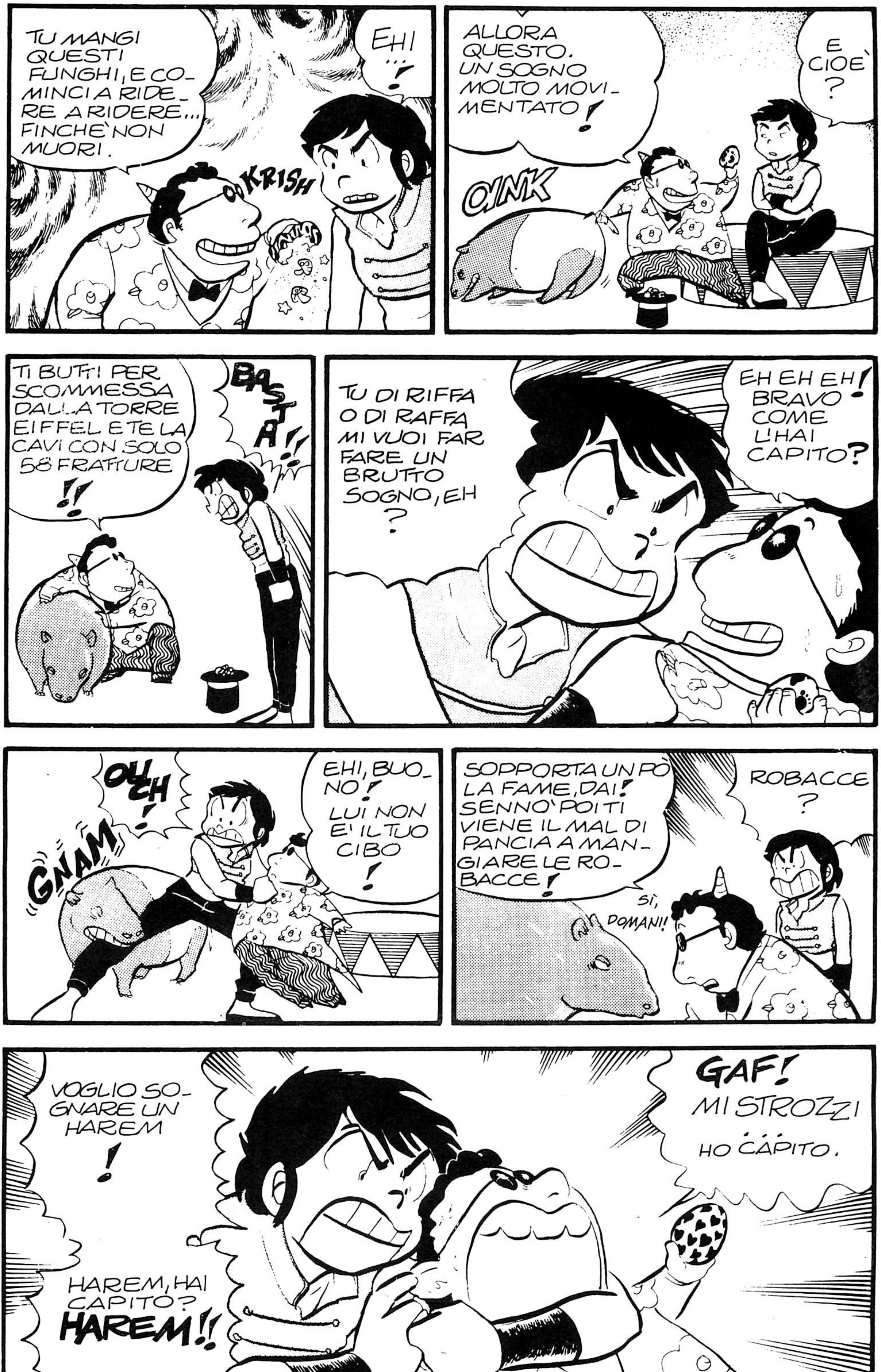

ACCIDENTI, DEVO FARE PRESTO, PRESTOOO!!
SPLUOGH
SPLUOGH
AH AH AH AH AH AH AH AH AH AH
WIRR! ECCO IL QUARTO!
BAU! VIENI A GIOCARE A MAH-JONG!
NON POSSO! HO UNA GRAN FRETTA!!
CI MANCA UNO! VIENI!
PORC...! LASCIAMI!
NO! GIOCHIAMO!
FTUSH
GRRR! DEVO USARE LA FORZA, ALLORA!
CALCIONE VOLANTE!!
ZBENG
ZANNE PERFORANTI!!
GGROWL
YEEGH!!

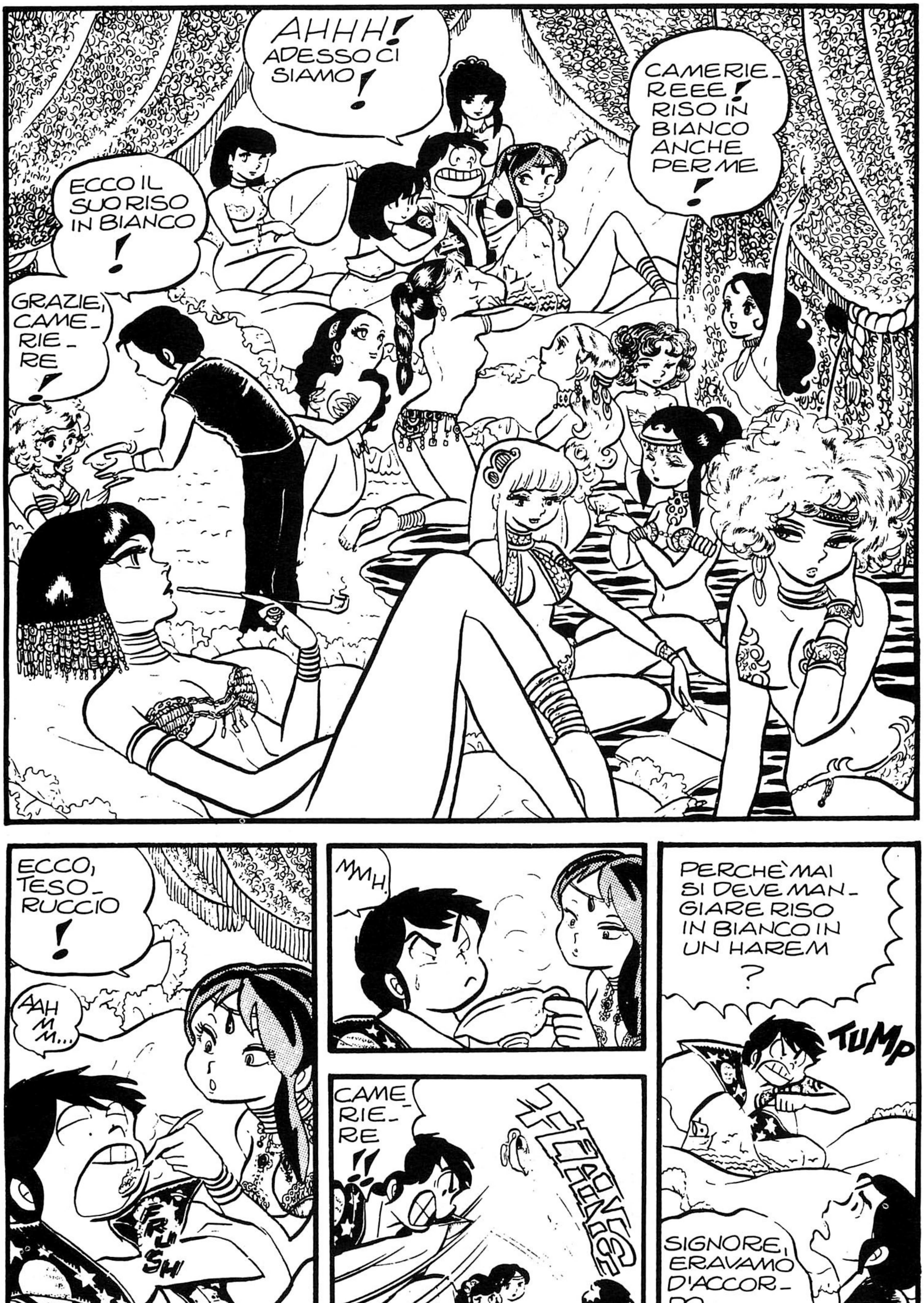

ACCIDENTI, COM'E' TARDI !
TUMP TUMP
PRESTO, PRESTO...
AAAAAH
AMORE... TI HO FATTO IL RISO IN BIANCO.
OHH SHINOBU ...
SONO COSÌ MALRIDOTTO... TI FACCIO LAVORARE TANTO, EH ?
MA NO, CARO. MI BASTA IL TUO AMORE.
FFFHH
A PROPOSITO OGGI NON E' IL GIORNO IN CUI DOBBIAMO PAGARE QUEL DEBITO ?
LAP LAP !
MI SA DI SÌ...
RRUMBLLEE
O-OH! IL CREDITORE !!
UH?

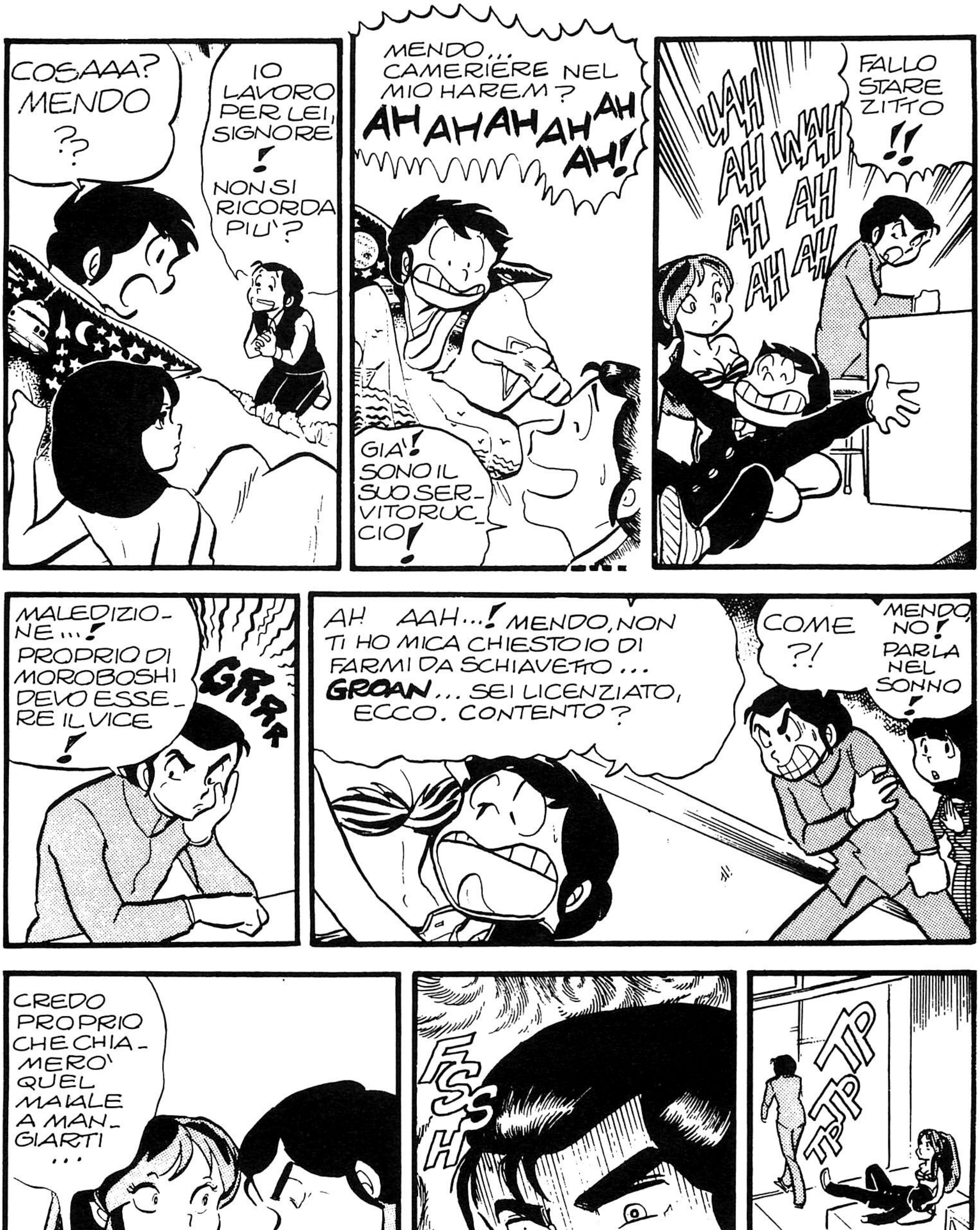

WAAH!! MENDO!!
GROAARRR
DRANNG
RESTITUISCIMI I SOLDI, SUPERPIDOCCHIOSO!!
LO SO CHE NON HAI NEANCHE L'OMBRA DI UN QUATTRINO!
COSÌ, IN ATTESA CHE PAGHI, HO DECISO DI PRENDERMI TUA MOGLIE IN PEGNO!
VIUSH
AGH!
MIA SIGNORA, VIVREMO INSIEME FELICI E CONTENTI PER L'ETERNITA'!
SIIII!
SHINOBU!

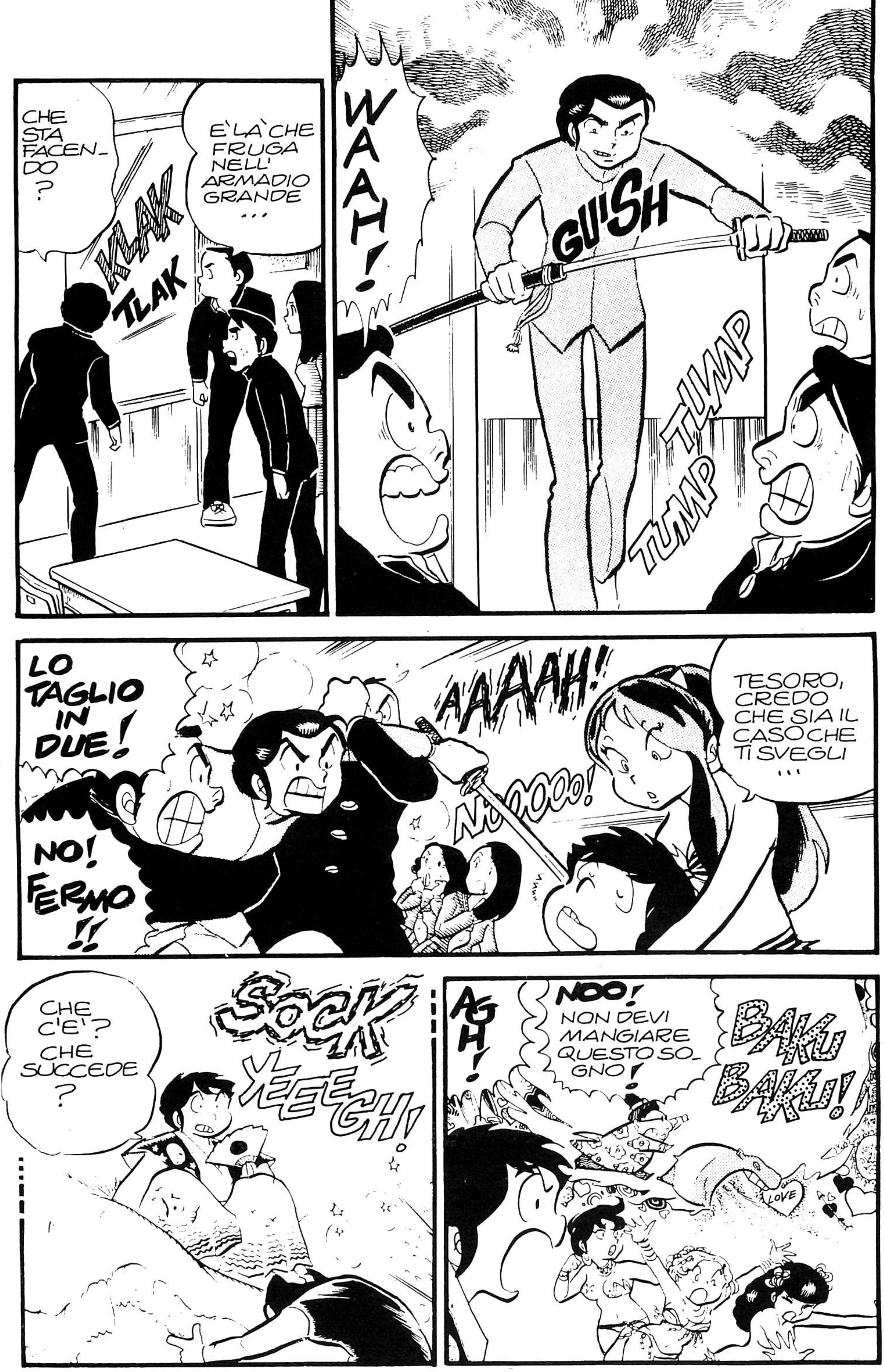

MALEDETTO MENDO! SCHIAVO DEI SOLDI!! DONGIOVANNI DA STRAPAZZO-OOO!!
CHE DICE ?!
SONO LE INNOCENTI PAROLE DI CHI PARLA NEL SONNO...
SSSTT
NNGH!
NOOO!! FERMI!
CIAO!
UAGH!
GLUSH
GLUSH
MANGIA PUR TUTTO, SENZA LASCIARE NIENTE!
CLOM
MUNCH MUNCH
YEK YEK
...
E QUELLO CHE E'??
HH!!
AAHM
VLUM VLUM
EH! EH! EH! GRAZIE TANTE PER AVERCI FACILITATO LE COSE!
SHRRINK
E TU CHI SARESTI??

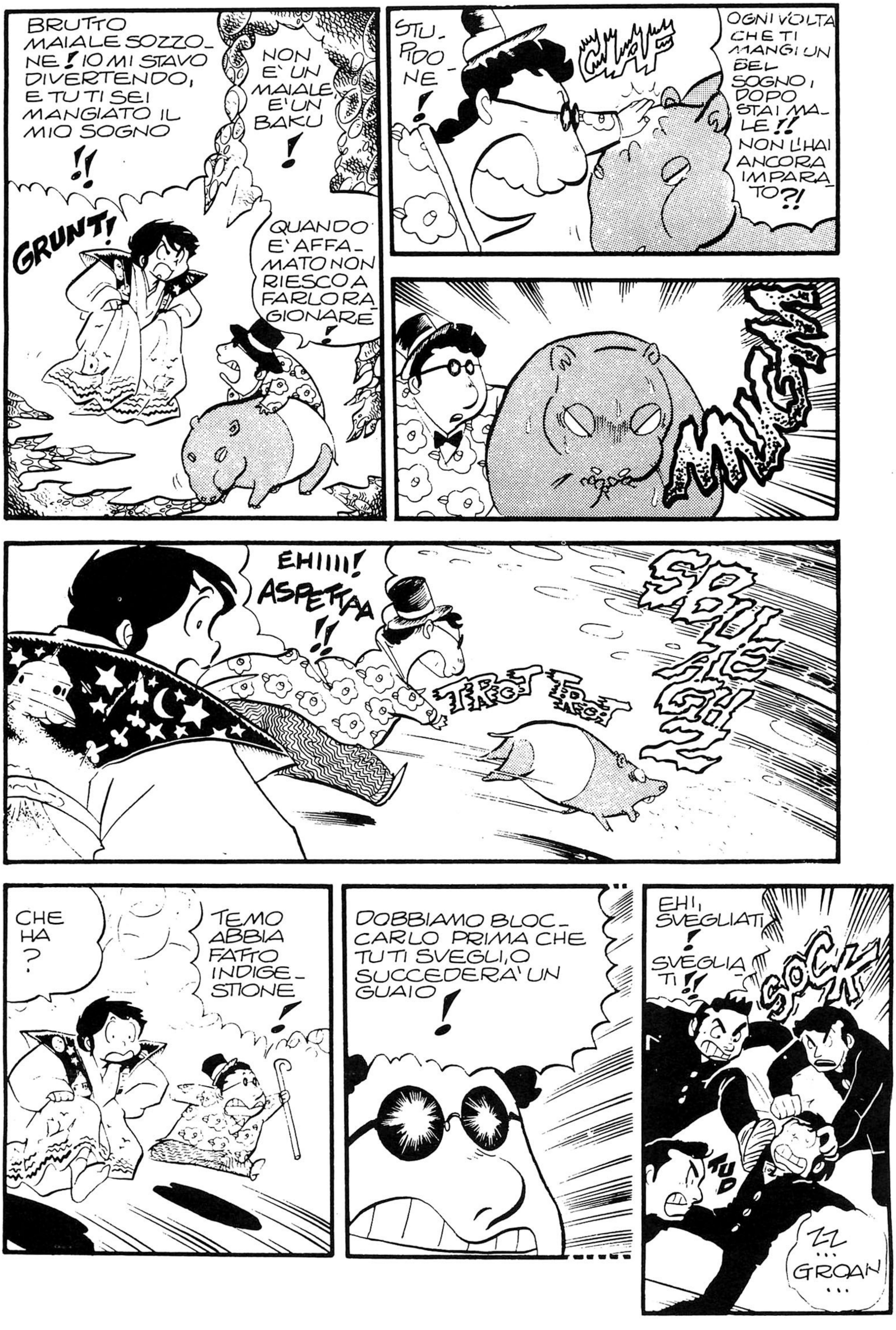

IO SONO MUJAKI, DOMATORE DI BAKU !
VUSH VUSH
IL MIO LAVORO CONSISTE NEL FAR MANGIARE AL MIO BAKU I BRUTTI SOGNI !
TCIK
AH SÌ... È VERO... SI È PROPRIO MANGIATO QUELL'ANTIPATICO DI MENDO ...
CHE? HAI FAME? MA SE HAI APPENA MANGIATO !
OINK OINK
HA APPETITO. NON POTRESTI FAR QUALCHE ALTRO BRUTTO SOGNO??
CHE SIGNIFICA ?!
TAK TAK
IO HO GIÀ DATO UN INCUBO A QUESTO MAIALE! IN CAMBIO VOGLIO FARE UN BEL SOGNO, ADESSO ...
NON È UN MAIALE. È UN BAKU.
COMUNQUE... VEDRÒ COSA POSSO FARE.
VEDO CHE SI COMINCIA A RAGIONARE !
TRE ...
DUE ...
UNO ...
RATATAPLAN
VOILÀ! LE UOVA DEI SOGNI!
OOH !
FUSH
QUESTO QUA TI PIACE? BELLO, EH?
CHE SOGNO È ?

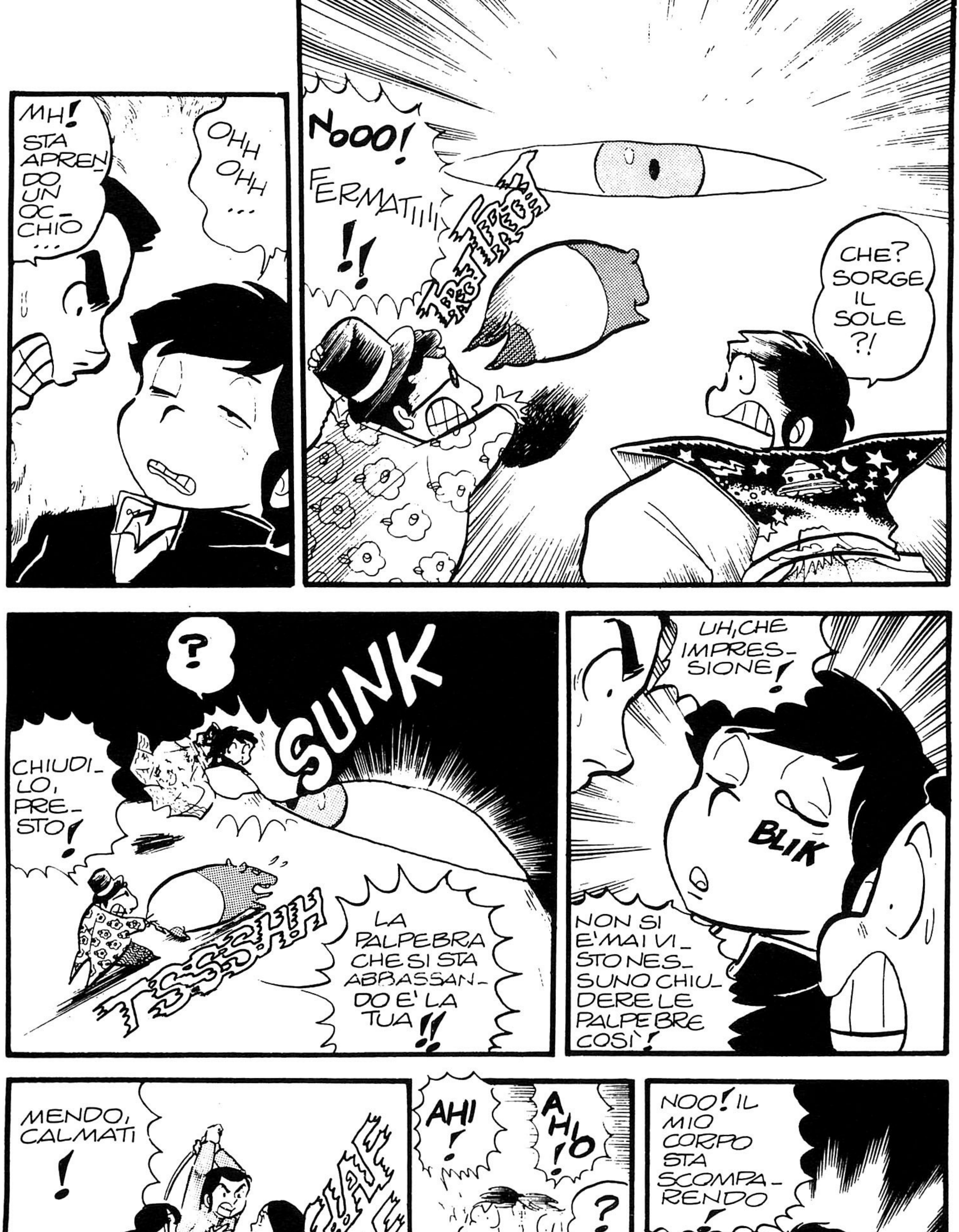

TU MANGI QUESTI FUNGHI, E COMINCI A RIDERE A RIDERE... FINCHÈ NON MUORI.
EHI ...!
KRISH
ALLORA QUESTO. UN SOGNO MOLTO MOVIMENTATO!
E CIOÈ?
OINK
TI BUTTI PER SCOMMESSA DALLA TORRE EIFFEL E TE LA CAVI CON SOLO 58 FRATTURE!!
BASTA!!
TU DI RIFFA O DI RAFFA MI VUOI FAR FARE UN BRUTTO SOGNO, EH?
EH EH EH! BRAVO COME L'HAI CAPITO?
OUCH!
GNAM
EHI, BUONO! LUI NON E' IL TUO CIBO!
SOPPORTA UN PÒ LA FAME, DAI! SENNÒ POI TI VIENE IL MAL DI PANCIA A MANGIARE LE ROBACCE!
SÌ, DOMANI!!
ROBACCE?
VOGLIO SOGNARE UN HAREM!
HAREM, HAI CAPITO? HAREM!!
GAF! MI STROZZI
HO CAPITO.

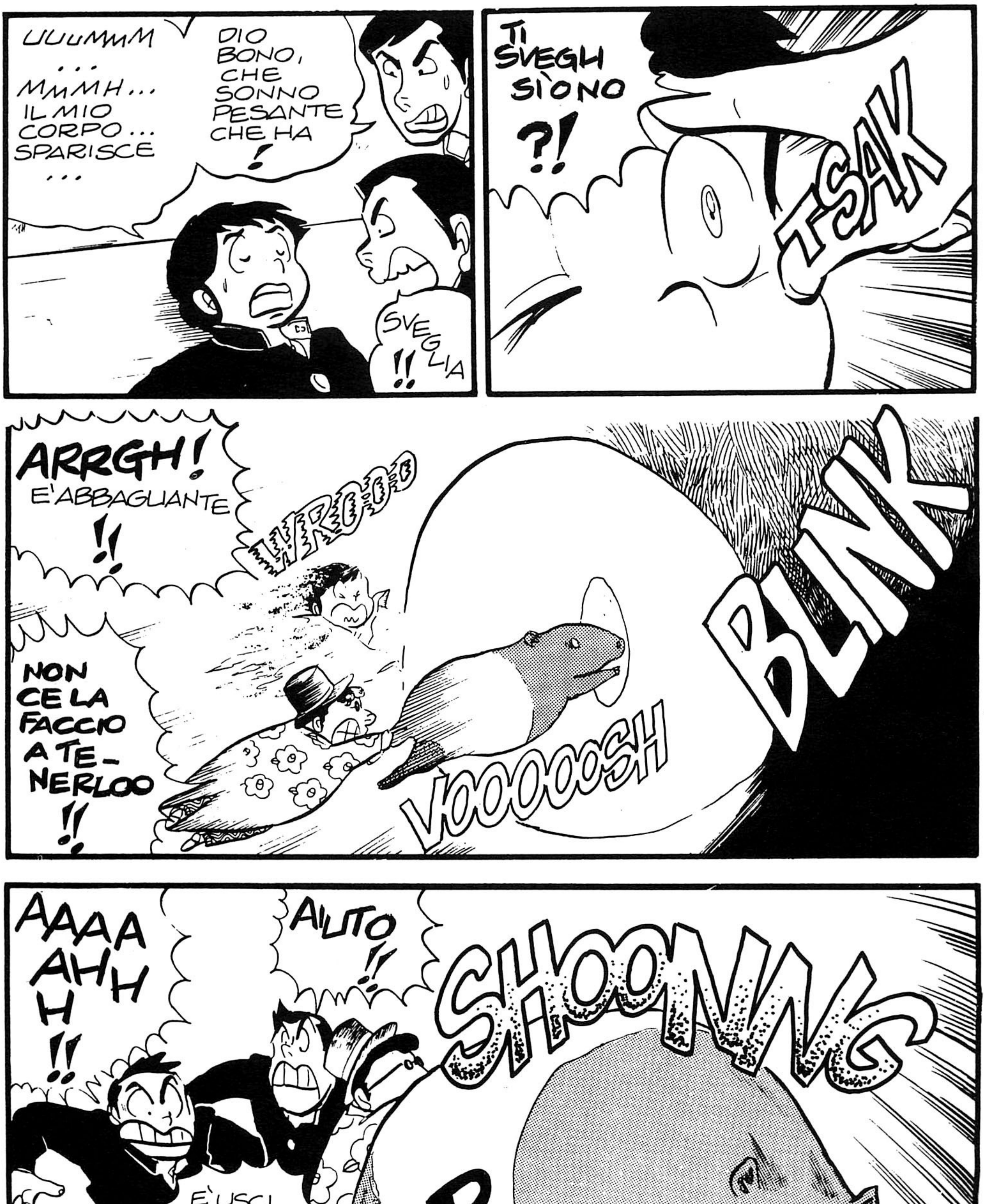

ECCO IL SUO RISO IN BIANCO!
GRAZIE, CAMERIERE!
AHHH! ADESSO CI SIAMO!
CAMERIEREEE! RISO IN BIANCO ANCHE PER ME!
ECCO, TESORUCCIO!
AAHMMM...
FRUSH
MMH.
CAMERIERE!!
FLOONG
PERCHÈ MAI SI DEVE MANGIARE RISO IN BIANCO IN UN HAREM?
TUMP
SIGNORE, ERAVAMO D'ACCORDO...

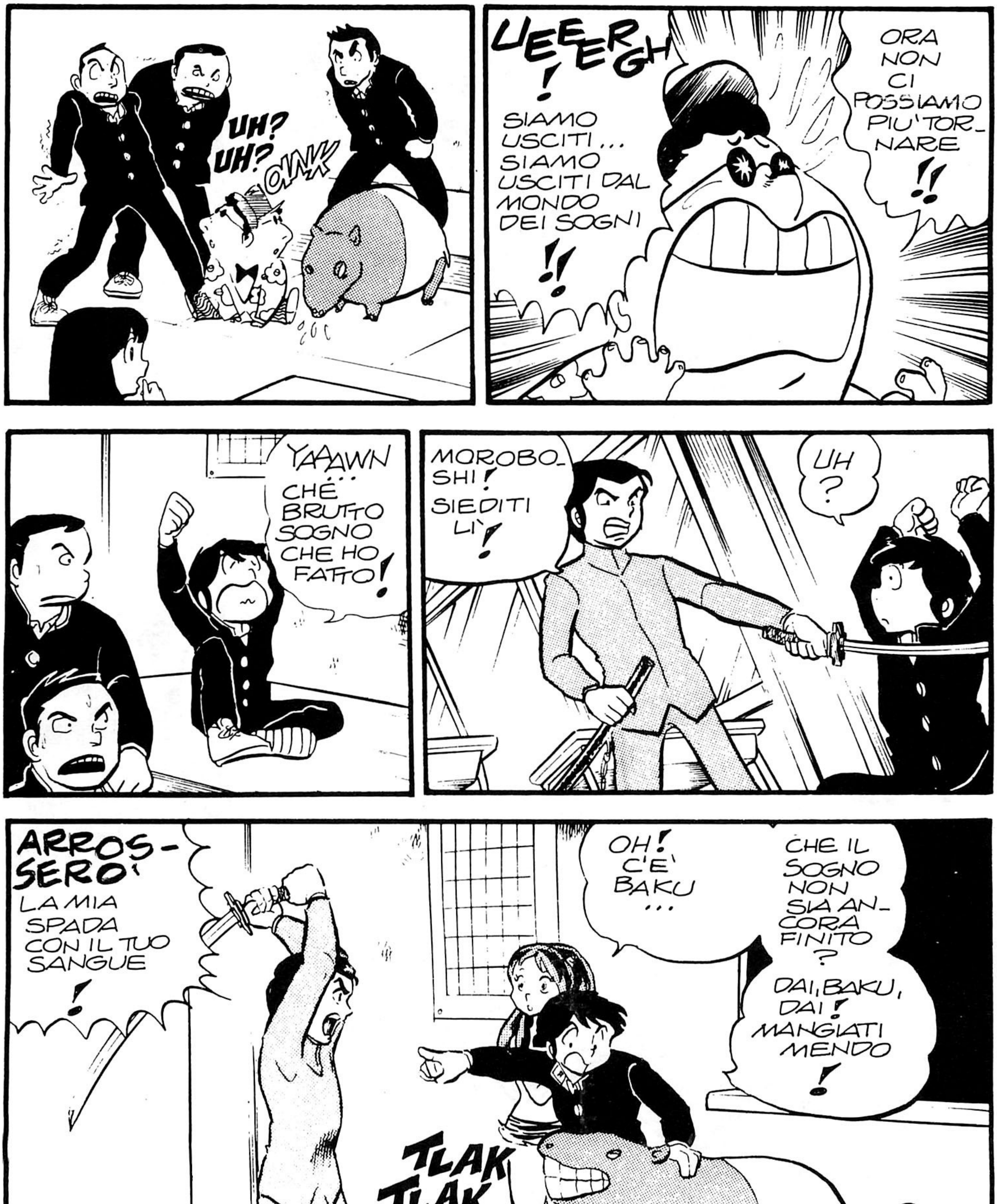

COSAAA? MENDO ??
IO LAVORO PER LEI, SIGNORE! NON SI RICORDA PIU'?
MENDO... CAMERIERE NEL MIO HAREM? AH AH AH AH AH AH!
GIA'! SONO IL SUO SERVITORUCCIO!
UAH AH WAH AH AH AH AH
FALLO STARE ZITTO!!
MALEDIZIONE...! PROPRIO DI MOROBOSHI DEVO ESSERE IL VICE!
GRRR
AH AAH...! MENDO, NON TI HO MICA CHIESTO IO DI FARMI DA SCHIAVETTO... GROAN... SEI LICENZIATO, ECCO. CONTENTO?
COME?!
MENDO, NO! PARLA NEL SONNO!
CREDO PROPRIO CHE CHIAMERO' QUEL MAIALE A MANGIARTI...
FSSH
EH... UH UH UH...!
TIP TIP TIP TIP
EHI, MENDO! DOVE VAI?!


CHE STA FACENDO?
È LÀ CHE FRUGA NELL'ARMADIO GRANDE...
KLAK
TLAK
WAAH!
GUISH
TUMP TUMP
LO TAGLIO IN DUE!
NO! FERMO!!
AAAAH!
NOOOOO!
TESORO, CREDO CHE SIA IL CASO CHE TI SVEGLI...
CHE C'È? CHE SUCCEDE?
SOCK
YEEEGH!
AGH!
NOO! NON DEVI MANGIARE QUESTO SOGNO!
BAKU BAKU!
LOVE


BRUTTO MAIALE SOZZONE! IO MI STAVO DIVERTENDO, E TU TI SEI MANGIATO IL MIO SOGNO!!
NON E' UN MAIALE, E' UN BAKU!
GRUNT!
QUANDO E' AFFAMATO NON RIESCO A FARLO RAGIONARE!
STUPIDONE!
GNAP
OGNI VOLTA CHE TI MANGI UN BEL SOGNO, DOPO STAI MALE!! NON L'HAI ANCORA IMPARATO?!
MUGH
EHI!!!!! ASPETTAA!!
TROT TROT
SPLASH
CHE HA?
TEMO ABBIA FATTO INDIGESTIONE!
DOBBIAMO BLOCCARLO PRIMA CHE TU TI SVEGLI, O SUCCEDERA' UN GUAIO!
EHI, SVEGLIATI! SVEGLIATI!!
SOCK
TUD
ZZ... GROAN...


MH! STA APRENDO UN OCCHIO...
OHH OHH...
NOOO! FERMATIIII!!
CHE? SORGE IL SOLE?!
?
CHIUDILO, PRESTO!
SUNK
TSSSHH
LA PALPEBRA CHE SI STA ABBASSANDO E' LA TUA!!
UH, CHE IMPRESSIONE!
BLIK
NON SI E' MAI VISTO NESSUNO CHIUDERE LE PALPEBRE COSÌ!
MENDO, CALMATI!
CIAF CIAF
SVEGLIA! SVEGLIA!
OGH!
AHI!
AHIO!
?
NOO! IL MIO CORPO STA SCOMPARENDO!
ACCIDENTI, SI STA SVEGLIANDO SUL SERIO...


UUUMMM ... MMMH... IL MIO CORPO... SPARISCE ...
DIO BONO, CHE SONNO PESANTE CHE HA!
SVEGLIA!!
TI SVEGLI SÌ O NO ?!
TSAK
ARRGH! E' ABBAGLIANTE!!
WROOO
BLINK
NON CE LA FACCIO A TENERLOO!!
VOOOOOSH
AAAAAHHH!!
AIUTO!!
SHOONNG
E' USCITO DA UN OCCHIO!
GLUP


UH? UH?
OINK
UEEERGH!
SIAMO USCITI... SIAMO USCITI DAL MONDO DEI SOGNI!!
ORA NON CI POSSIAMO PIU' TORNARE!!
YAAAWN... CHÉ BRUTTO SOGNO CHE HO FATTO!
MOROBOSHI! SIEDITI LÌ!
UH?
ARROSSERÒ LA MIA SPADA CON IL TUO SANGUE!
OH! C'È BAKU...
CHE IL SOGNO NON SIA ANCORA FINITO? DAI, BAKU, DAI! MANGIATI MENDO!
TLAK TLAK
È VENUTO FUORI UN BAKU! CHE LUGUBRE!
CHE CAVOLO D'ASSEMBLEA! MO' VADO A CASA A DORMIRE!
SOB! SOB! QUESTO SÌ CHE È UN INCUBO, UN VERO INCUBO!!

FINE DELL' EPISODIO.

CUORE DI
MANGA

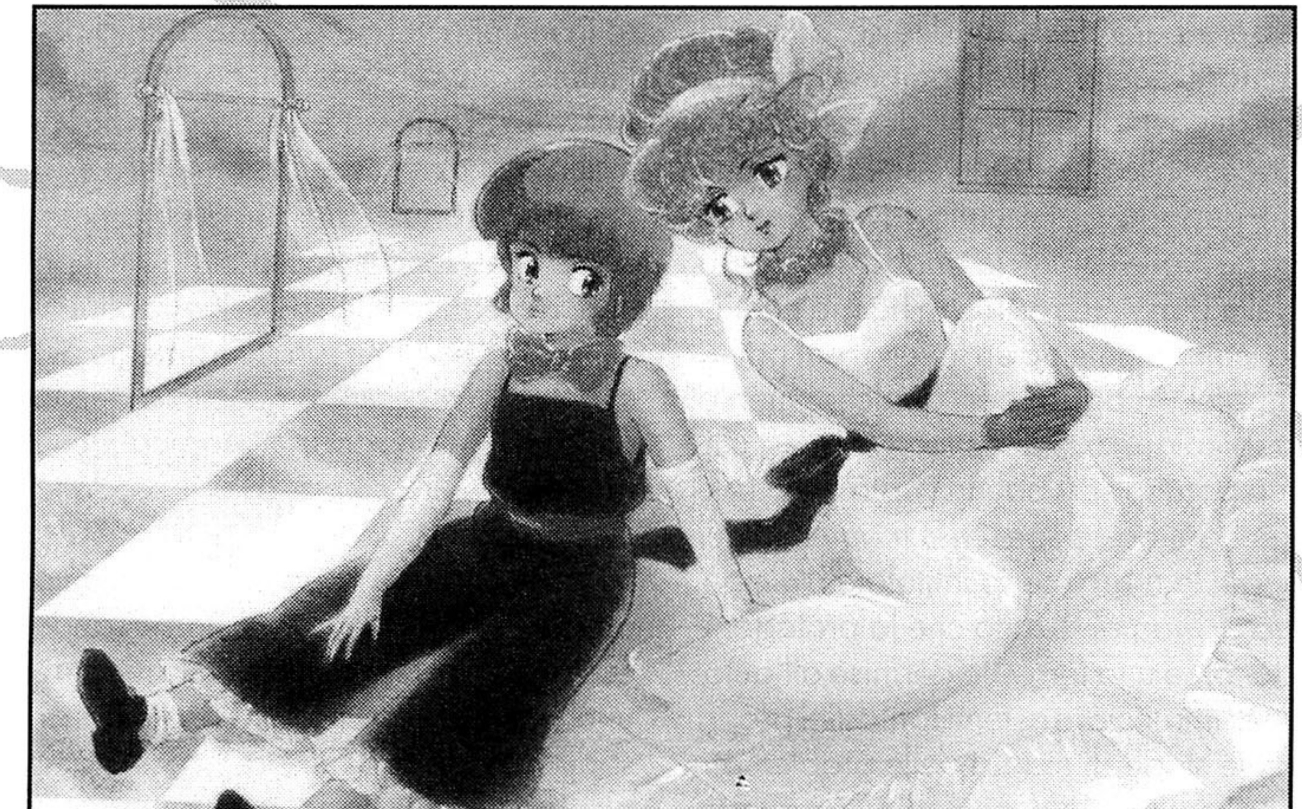
L'INCANTEVOLE... YU

di Gualtiero Cannarsi

È imbarazzante! Il "Cuore di manga" di Gualtiero, che abbiamo appena imparato essere sedicenne, sembra falso, tanto è ben argomentato. E c'è persino la promozione Granata! Per rassicurarvi, vi possiamo garantire che, nel caso producessimo 'Cuori' falsi, li redigeremmo ben più infantili e sgrammaticati.

Sono sempre stato un appassionato di animazione, fin da quando le prime serie giapponesi sbarcarono nel nostro paese, ma se c'è un cartone animato a cui sono davvero affezionato e che mi ha fatto davvero sognare, quello è sicuramente *L'incantevole Creamy* (*Maho no tenshi Creamy Mami* - Creamy Mami, l'angelo della magia). So bene che questo titolo non sembrerà a molti poi così vecchio, o così significativo nella storia dell'anime in Italia e pertanto parlarne in una rubrica dai toni fortemente nostalgici come questa potrebbe apparire fuori luogo; del resto anch'io sono cresciuto tra i robot di Nagai, *Heidi* e *Candy Candy*. Devo però riconoscere che quando seguivo queste storiche serie ero davvero troppo piccolo, troppo anche per poterle apprezzare appieno o mantenerne un vivido ricordo. Al contrario *Creamy* giunse proprio al 'momento giusto', quando dall'alto dei miei otto anni ero ormai in grado di seguirne attivamente il continuum narrativo con un po' di serietà.

Era quello un periodo in cui le serie nuove ritenute di una certa importanza venivano trasmesse alle 20:00 su Italia 1, orario che poteva essere considerato una sorta di 'prima serata' per i programmi per ragazzi e che era monopolizzato ormai da anni da Puffi, Snorky et similia. Forse per questo già la pubblicità di *Creamy* mi colpì come



GRAFFITI

CLUB

Buone notizie per gli amanti del genere manga: è nato il Manga Club. Se vuoi saperne di più scrivi a:

Manga Club
Via Farini 21
56038 Ponsacco (PI)
Tel.: 0587/735116
Fax: 0587/730666

Un annuncio per gli appassionati di cinema e fumetto d'azione e in particolar modo di arti marziali: un club e una fanzine di prossima creazione concentreranno la propria attenzione proprio su questi argomenti made in Japan e in USA, ma anche sull'ormai incredibile, ma altrettanto incredibilmente inedito in Italia, cinema d'azione, fantasy, horror di Hong Kong. Scrivere a:

Alessandro Niccolai
Via F. Pacini 37
51100 Pistoia
Tel.: 0573/21920

Ciao a tutti! Io mi chiamo Alessio e insieme ad altri miei amici ho formato l'Animanga Club, per poter vendere o scambiare qualsiasi tipo di materiale giapponese. Queste sono alcune delle nostre proposte: OAV (Baoh, Leda, Ledius, e molti altri anche in lingua originale); serie (Goldrake, Uomo Tigre II, ecc.); sigle tv (anche francesi); poster e disegni di ogni tipo. Forse in futuro anche una fanzine. Per ulteriori informa-

GRAFFITI

zioni o per ordinare del materiale, scrivete a questo indirizzo:

Alessio Messina
Via Duca delle Grazie 20
90017 S. Flavia (PA)

Non hai pagato l'affitto? Sei infelice e aspetti di vedere Sgarbi in TV per farti del male? Fermati! Non sprecare la tua vita: partecipa, invece, alla nostra fanzine per diventare un personaggio pubblico ricco, bello & osannato. Il nostro club (Tajmine Band) ha disponibili floppy di computer grafica (Amiga, MS-DOS, Macintosh) e carta da lettere personalizzata. Contattaci.

Luca Pavia
Via Undici 18
89020 Melicucco (RC)
Tel.: 0966/937476
ore pasti

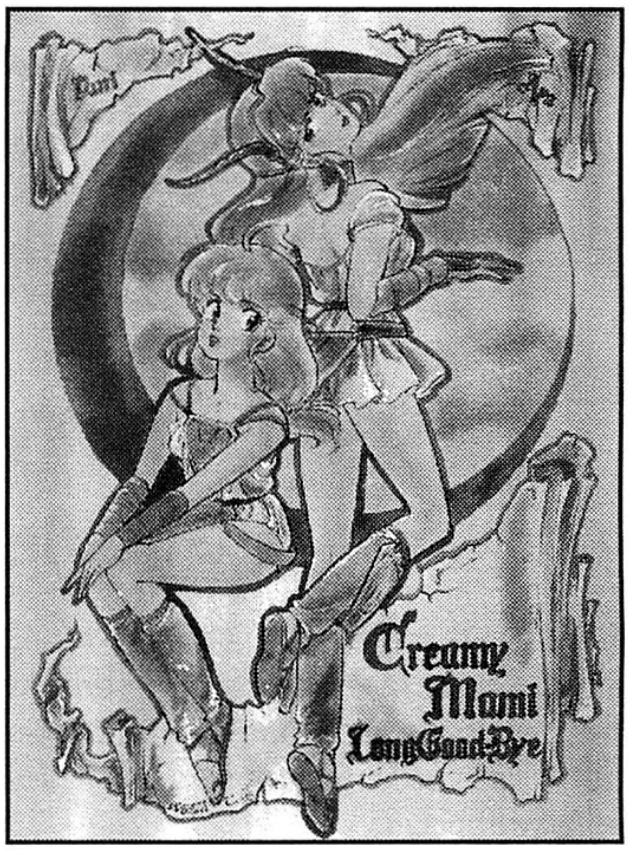
Se abitate in Sardegna, se amate i giochi di ruolo, i libri-game e qualsiasi cosa fantasy, telefonatemi immediatamente; voglio creare un club per conoscere nuovi amici, organizzare tornei (anche di ruolo dal vivo!), ecc.

Bruno Savona
Via Trav. Asproni 4
09010 Portoscuso (CA)
Tel.: 0781/508729

A tutti i nippodipendenti! È nato un club tutto dedicato a voi (sì, avete capito bene). Tutti i ragazzi e le ragazze che vorranno ade-

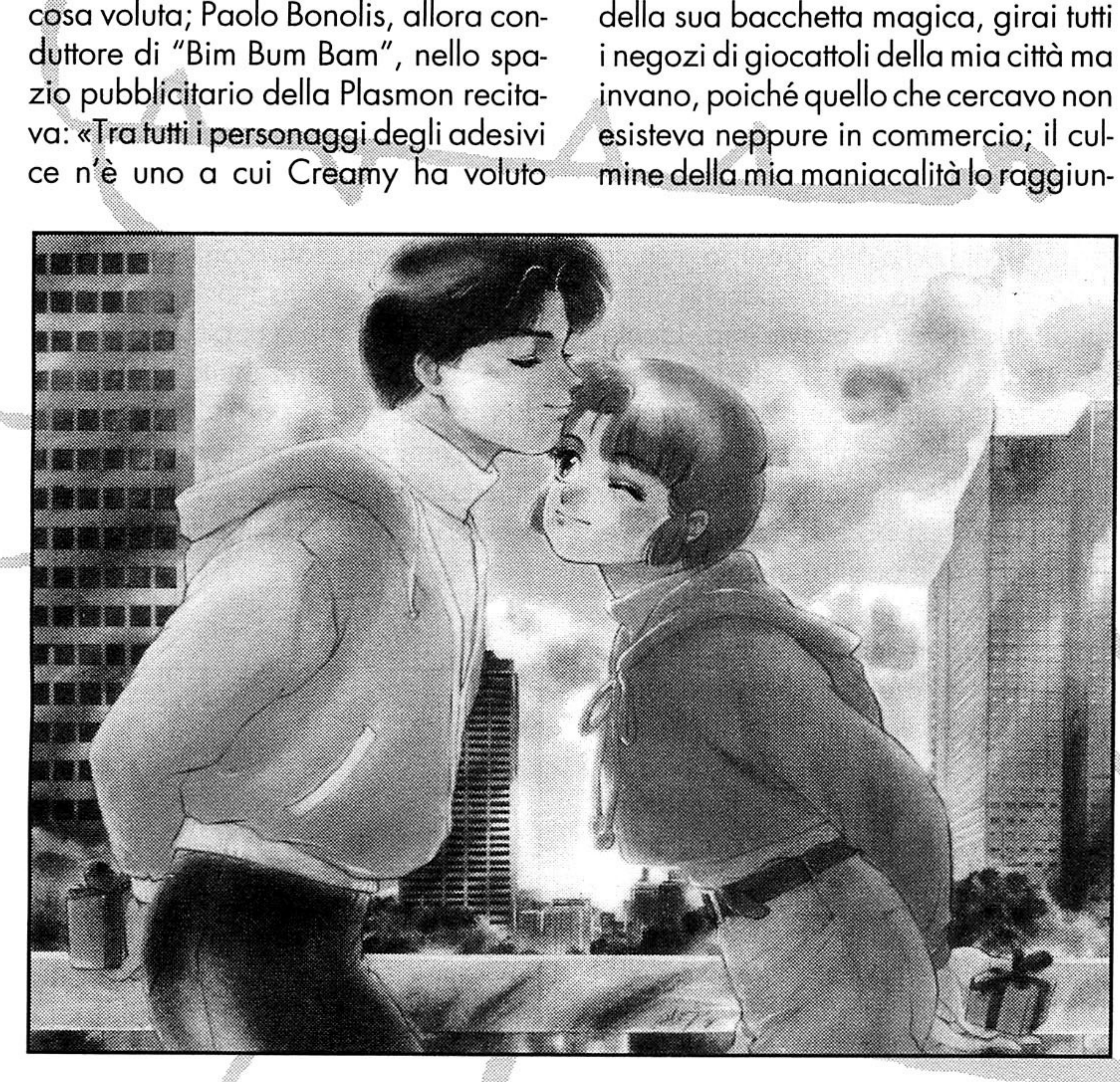
un fulmine a ciel sereno, perché a ben ricordarsi a quel tempo i cartoni 'di punta' venivano reclamizzati con minispot che recitavano: «Bambini, non perdete dalla prossima settimana 'tal dei tali' su...» e anche la nostra Creamy si aggiudicò una sua pubblicità che mostrava, lo ricordo chiaramente, una scena tratta dalla seconda puntata in cui la protagonista si aggiusta un ciuffetto di capelli specchiandosi in un laghetto. La mia curiosità fu subito catturata da quella ragazzina dal visetto così dolce (e dal vestito così succinto: uno sgambatissimo body giallo con pizzi bianchi), e la sera della messa in onda della prima puntata ero già piazzato davanti alla TV in posa pressoché statuaria. Alle otto la magia iniziò: l'incantevole Creamy mi stregò letteralmente, affascinandomi come nessun altro cartone animato aveva mai saputo fare.

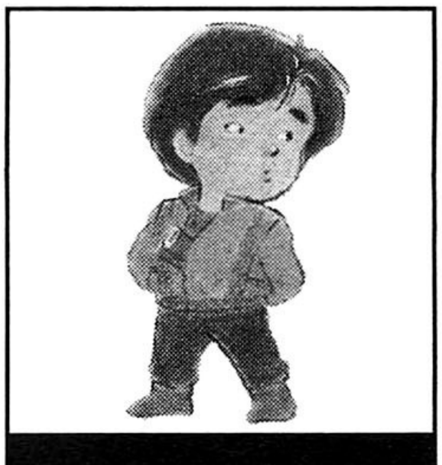
Al tempo non mi soffermai minimamente sul perché di tanta passione per questa serie, ma oggi, a nove anni da quella indimenticabile sera, riesco a scorgere chiaramente i motivi. Oltre al già citato particolare della mia età, bisogna osservare che Creamy fu la prima esponente di un ben distinto filone di anime ad arrivare in Italia, quello delle maghette terrestri. Mi spiego meglio: solitamente si indica col termine 'anime di maghette' quel nutrito gruppo di cartoni che hanno come protagoniste graziose ragazzine dotate di poteri magici; questo insieme può essere però diviso in due sottoinsiemi minori: quello delle bambine originarie di un qualche Regno della Magia o Paese delle Fate, venute sulla Terra per un periodo di tirocinio (avente come capostipite *Sally la maga*) e quello delle bimbe terrestri che hanno ottenuto, solitamente da un folletto, dei poteri magici, magari per qualche merito particolare. La capostipite di quest'ultimo genere sarebbe in verità Stilly (Akkochan) da *Lo specchio magico* (a cui seguì la nuova serie intitolata *Un mondo di magia*). Il fatto che la protagonista fosse una terrestre permise all'autore di intrecciare ai temi fantastici propri delle storie di magia delle problematiche prettamente giovanili; in questa maniera *Creamy* intervallava a episodi fortemente fantastici - quasi onirici - con cavalcate di unicorni e draghi sputafuoco, delle puntate incentrate sulle vicende sentimental-amorose della giovane protagonista, facenti perno sul triangolo Yu-Toshio-Creamy, capaci di catturare la mia attenzione anche più delle altre. Oltre che questo sapiente miscuglio tra realtà e fantasia, a colpirmi fu sicuramente lo splendido character design, curato dalla grande Akemi Takada, uno dei miei disegnatori preferiti in assoluto, che riuscì a dare ai volti dei personaggi una dolcezza incredibile.



Proprio grazie all'opera della Takada mi affezionai moltissimo a tutta l'allegra brigata della serie, ma in particolare alla dolcissima Yu, di cui letteralmente mi innamorai e che fece nascere in me una vera e propria mania per l'intero anime. Non bisogna stupirsi del fatto che fosse proprio Yu ad ammaliarmi, del resto Creamy era già 'troppo grande' per un bambinetto come me (sono sempre stato un tipo con i piedi per terra, io) e inoltre il personaggio di Yu era sicuramente più spontaneo e genuino rispetto a quello della sua 'controparte magica', che rimaneva pur sempre solo il prodotto di magia e finzione.

Fu così che, a causa di questo mio amore, seguii gli eventi con grande costanza e senza perdere neppure una puntata, suscitando il sommo disappunto di mia madre, costretta a posticipare la cena o a servirmela direttamente in salotto, dove ero praticamente incollato, in religioso silenzio, dalle otto alle otto e mezza. Imparai immediatamente a memoria la sigla e tutte le canzoni della mia eroina, alcune delle quali ricordo tutt'oggi, ma soprattutto, nella spasmodica ricerca di immagini della bellissima Yu, mi gettai a capofitto sul merchandising relativo alla serie. La prima vittima della mia mania fu il mitico album di figurine Panini, che mi feci regalare dai miei genitori e che riuscii incredibilmente a completare: conteneva la solita raccolta di episodi raccontati per mezzo di fotogrammi presi dal cartone e relative didascalie. Al centro di questa meraviglia c'era poi un inserto da staccare chiamato "Il gioco della Stella Piumata", una specie di gioco dell'oca con i personaggi di *Creamy*, da completare con alcune adesive in regalo nelle confezioni di Sprint (il cacao solubile della Plasmon); ricordo che su questi 'adesivi prismatici magici', come venivano chiamati nella pubblicità, fu commesso un grossolano errore di stampa: a Kidokoro, il segretario della Parthenon Production, venne dato il nome di Jingle Pentagramma, che era invece tutt'altro personaggio. Patetico fu il tentativo degli sponsor di mascherare l'errore facendolo passare come cosa voluta; Paolo Bonolis, allora conduttore di "Bim Bum Bam", nello spazio pubblicitario della Plasmon recitava: «Tra tutti i personaggi degli adesivi ce n'è uno a cui Creamy ha voluto cambiare nome perché gli sta antipatico», semplicemente ridicolo. Completato l'album posai ben presto gli occhi sul libro di *Creamy* edito dalla AMZ, che mi aggiudicai facilmente dopo un po' di capricci con i miei. Ovviamente si trattava di un prodotto di scadente qualità, ottenuto volgendo a racconto alcuni episodi della serie in una maniera più che discutibile e sfruttando come illustrazioni fotogrammi presi dalle stesse puntate; era scritto con caratteri enormi, per bambini piccoli, la copertina era orribile e la veste editoriale appena decente, ma a me piaceva (e ancora piace) moltissimo lo stesso, tanto che me lo portavo in giro per casa come fosse il mio giocattolo preferito. Il volume era particolare anche perché i geniacci della AMZ si presero la 'piccola libertà' di cambiare il finale, così da renderlo ancora più lieto di quanto già non fosse nella versione originale; nel libro infatti Yu non restituisce affatto i poteri a Pinopino allo scadere dell'anno concessole, ma li tiene sempre per sé dopo averli riconquistati sulla Stella Piumata con l'aiuto di Toshio. Ormai completamente succube della bella Yu mi misi anche alla disperata ricerca di un modellino della sua bacchetta magica, girai tutti i negozi di giocattoli della mia città ma invano, poiché quello che cercavo non esisteva neppure in commercio; il culmine della mia maniacalità lo raggiun-





GRAFFITI

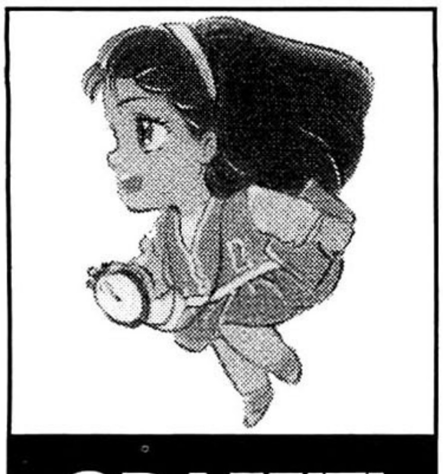
rire saranno 'redattori'. Potete mandarci disegni, annunci, articoli, pareri, ecc., che saranno inseriti nella fanzine del suddetto club, ogni 3 mesi circa. Il M.A.C. (Manga Anime Club), questo è il nome, vi potrà inoltre fornire una vasta gamma di audiocassette originali, fotocopie delle più belle, ed esclusive immagini di anime e manga, video, etc. Per ulteriori informazioni scrivere a:

Club M.A.C.
c/o Federica Cazzola
Via Stazione 19
36070 Trissino (VI)

Club di appassionati di manga, anime, OAV, filosofia strettamente cyberpunk. Il nostro scopo è quello di riunire tutti i fan del nostro 'maestro' e poter essere presenti a tutte le manifestazioni del settore editoriale fumettistico giapponese (e non solo). È in programma l'uscita del primo numero della nostra fanzine "Brain Drain" rigorosamente 'Cyb'! Per informazioni e iscrizioni:

Isidoro Serrati
Tel.: 02/70634311
oppure:
Angelo Allegra
Tel.: 02/26140048

Ragazzi amanti dei manga unitevi!! È nato tra le 'braccia' di mamma Silen e papà Zenon il nuovo, mitico strepitoso Hanappe Bazooka Mangaclub, che riunirà i fan di Go Nagai e



GRAFFITI

non solo. Per maggiori informazioni telefonare/scrivere a:

Hanappe alias Nicolas
Francesco Albanese
Via Pompeo Magno 1
00100 Roma
Tel. 06/3054604 oppure 06/9049855
oppure
Ofisto Bazooka alias
Fabrizio Giuseppe Ricci
Via Dardanelli 3
00195 Roma
Tel.: 0761/574059

Il Go Nagai Fan Club Italy presenta "Kabuto", fanzine ufficiale del club. Sul numero 0: articoli, recensioni, cronologie, immagini inedite sul mondo dei manga e degli anime. Per ricevere "Kabuto" e/o iscriversi al Club scrivere a:

Go Nagai F.C.I.
c/o Andrea Marinelli
Via G. Boccaccio 32
61032 Fano (PS)

Il Manga & Anime Club sta cercando boys and girls per scambio di materiale oppure per collaborazione. Se siete interessati telefonare dalle 15 alle 17 e chiedere di Francesco.

Tel.: 055/8797517

Cerco idee per la fondazione di un club per gli amanti dei manga. Si accetta ogni consiglio, specie se interessante.

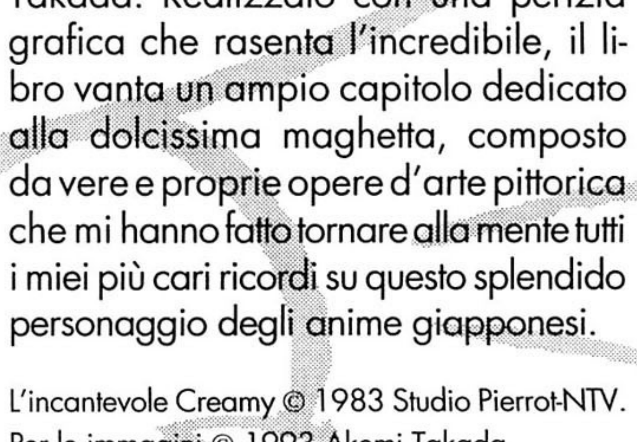
Fabrizio Ricci
Viale degli Eroi 74
01034 Fabrica (VT)
Tel.: 0761/574059

si però arrivando a chiedere ai miei genitori due micini da chiamare Posi e Nega (solo dopo molti anni realizzai che i nomi dei due gatti rispecchiavano i loro rispettivi caratteri, POSItivo e NEGAtivo). Tutte queste soddisfazioni non arrivarono nemmeno lontanamente a saziare la mia 'fame' di *Creamy*, che si acquietava solo durante la messa in onda della puntata quotidiana. Ricordo ancora le splendide immagini delle sigle del cartone: quelle iniziali, che si susseguivano con un ritmo incalzante, mostravano i protagonisti della serie tra sparizioni magiche, sfere variopinte e luci al neon rosa, quelle della sigla finale, colorate con tinte pastello ed effetti di trasparenza, facevano vedere Posi e Nega che preparavano (con immane sforzo) il caffellatte per la loro padroncina, ancora addormentata. Entrambe le sigle, seppur accompagnate da una canzone dell'onnipresente Cristina D'Avena, erano comunque quelle originali giapponesi, al tempo infatti non era ancora di moda sostituirle con orrendi patchwork di spezzoni di puntate come si fa ora. Pure non era in uso il 'simpatico vezzo' di censurare i cartoni giapponesi; ricordo infatti alcuni episodi molto ammiccanti: "Il primo bacio di Creamy", tutto incentrato su un bacio galeotto che Creamy avrebbe dovuto scambiare con un attore sul set di un film d'amore intitolato *La leggenda di Blue e Mary*, e lo scandalosissimo "L'incantevole Creamy allo specchio", in cui una sosia della protagonista, venuta fuori dalla sala degli specchi di un lunapark dove Yu aveva imprudentemente effettuato la sua trasformazione, dava scandalo facendosi fotografare per riviste pornografiche; nella terz'ultima puntata poi (intitolata "Creamy scompare"), si poteva addirittura vedere Yu fare il bagno! Incredibile!

Come è facile immaginare, la fine del cartone rappresentò per me un vero shock: come sarei sopravvissuto senza poter più vedere la mia amata Yu? Fu un'impresa ardua, per nulla alleviata dalle numerose serie che fioccarono sulla scia del successo della loro capostipite; *Magica, magica Emi*, *Sandy dai mille colori*, ma soprattutto *Evelyn, la magia di un sogno d'amore* erano da me giudicate solo insulse e spudorate copie della mia eroina.

Fortunatamente, grazie all'incredibile successo ottenuto, *Creamy* fu replicato più e più volte all'interno dei programmi per ragazzi delle circuiterie berlusconiane, ma quello che ben pochi sanno è che proprio in una o due di queste repliche, in coda alla serie regolare, vennero trasmessi anche i due special tv dedicati all'Angelo della Magia, chiamati *Il ritorno di Creamy* e *Il lungo addio*. Nel primo, che si apre con Toshio e Yu ormai fidanzati, la Parthenon Production annuncia il ritorno sulle scene di Creamy; saranno proprio i due protagonisti a scoprire che si tratta di un misero bluff architettato da Jingle Pentagramma per richiamare sul palco la cantante. Il secondo, che mi mandò praticamente in estasi, racconta le vicende di Yu che, a causa del passaggio della cometa di Halley, si trasforma spontaneamente in Creamy di giorno per tornare a essere se stessa di notte; subito reintrodotta nello star sistem, la cantante farà appena in tempo a girare uno splendido film fantascientifico insieme con la rivale Due Note Hayase prima di rinunciare definitivamente ai suoi poteri magici. Entrambi gli special mi piacquero moltissimo, tranne che per le scene dove si vedono Toshio e Yu insieme che, ci crediate o no, riuscirono a suscitare la mia gelosia. L'ultimo capitolo della mia love story con Creamy è rappresentato dal recente acquisto dello splendido volume *Anniversary*, una raccolta di illustrazioni della grandiosa Akemi Takada. Realizzato con una perizia grafica che rasenta l'incredibile, il libro vanta un ampio capitolo dedicato alla dolcissima maghetta, composto da vere e proprie opere d'arte pittorica che mi hanno fatto tornare alla mente tutti i miei più cari ricordi su questo splendido personaggio degli anime giapponesi.

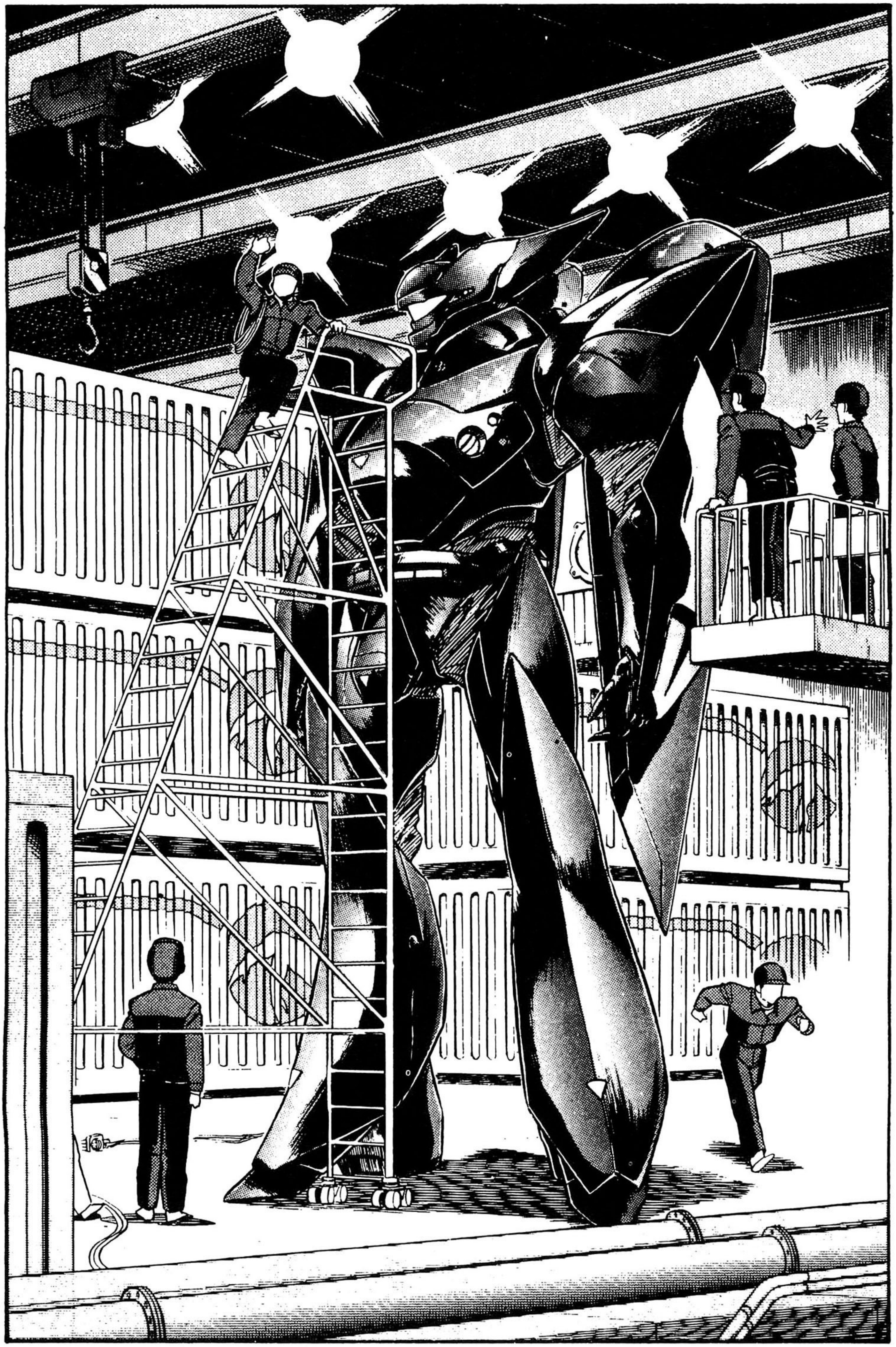
L'incantevole Creamy © 1983 Studio Pierrot-NTV.
Per le immagini © 1993 Akemi Takada.

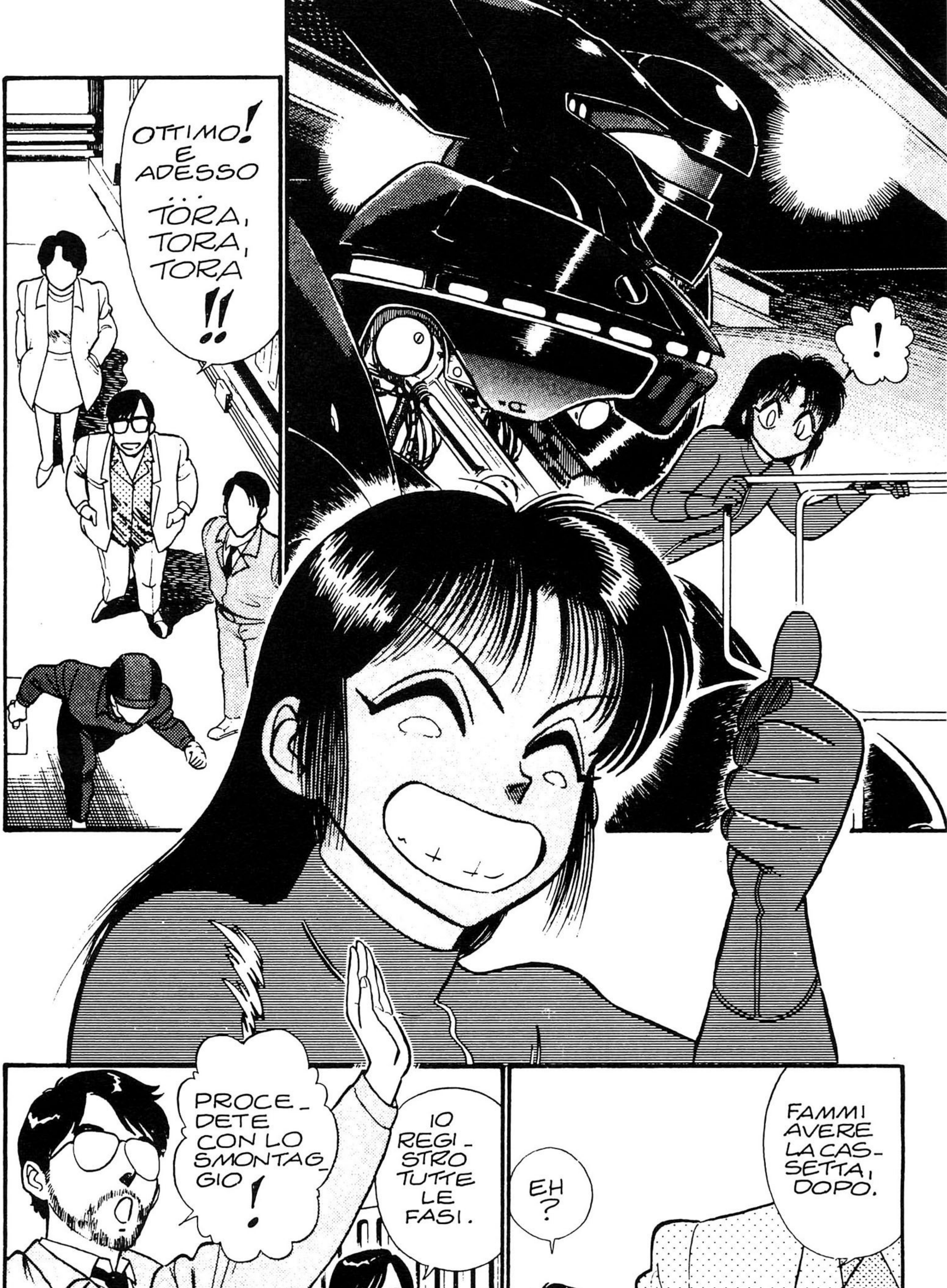


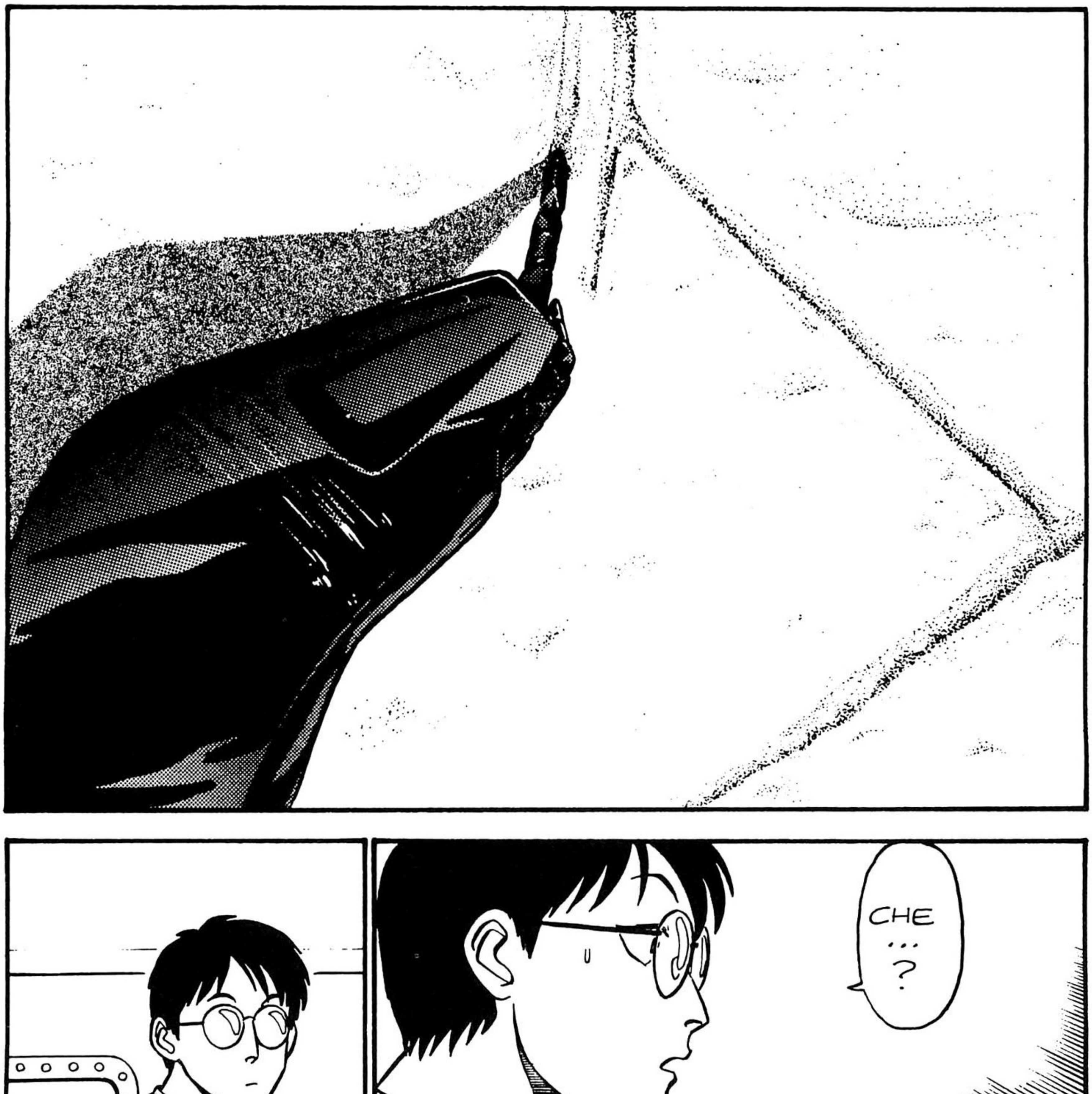
PATLABOR

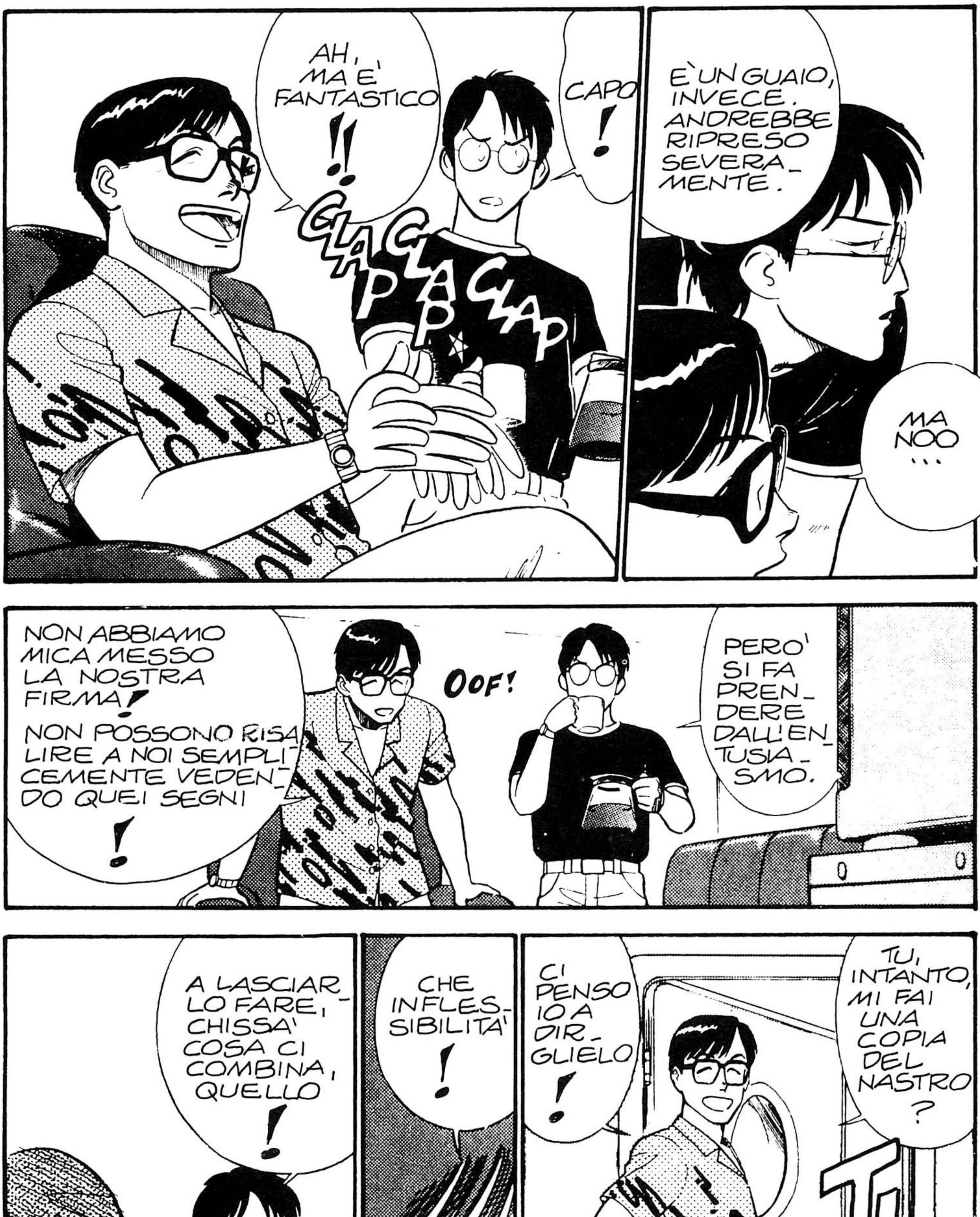
FUORISERIE

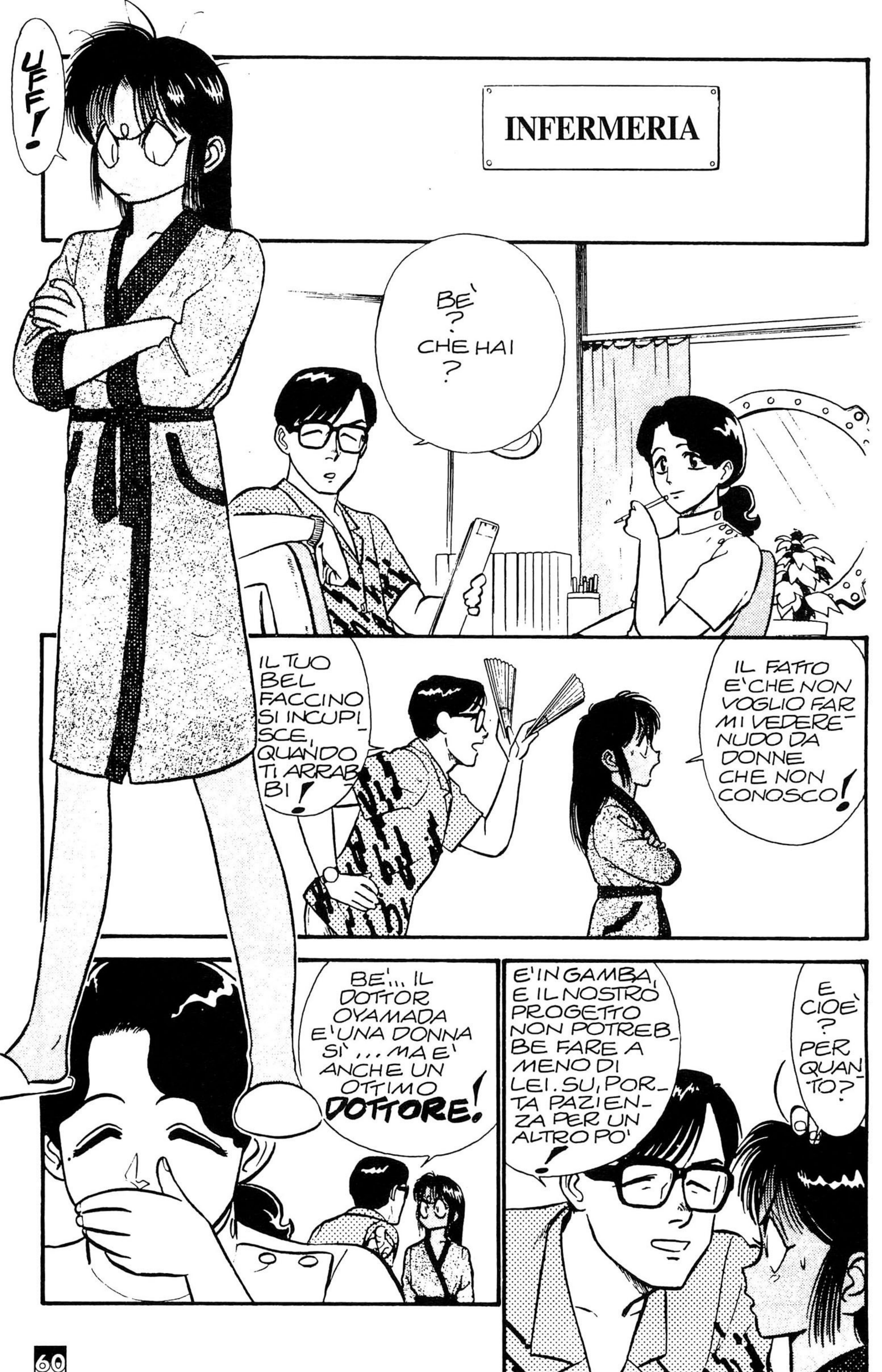
PARTE 3

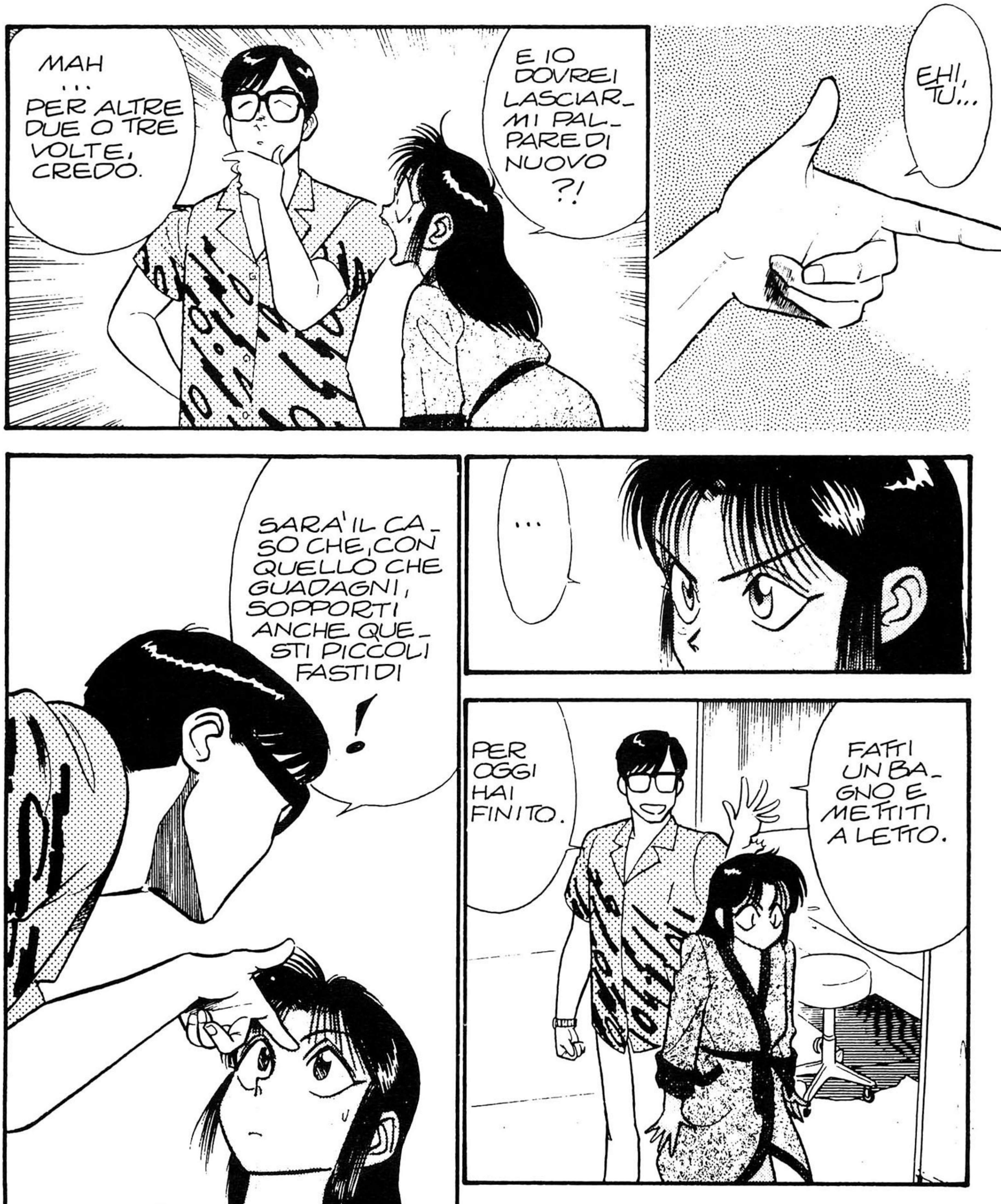


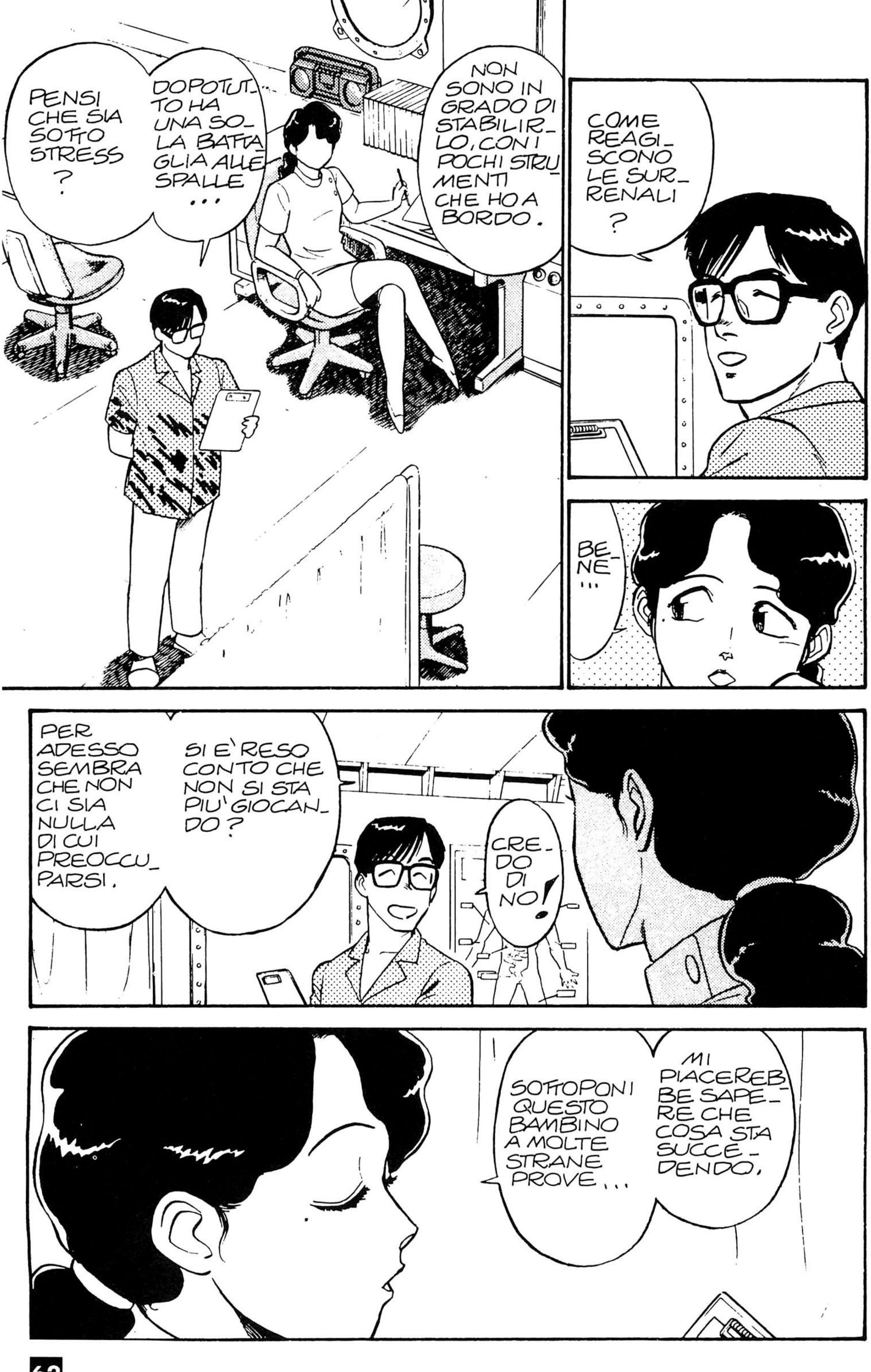

OTTIMO! E ADESSO ... TORA, TORA, TORA!!
!
PROCEDETE CON LO SMONTAGGIO!
IO REGISTRO TUTTE LE FASI.
EH?
FAMMI AVERE LA CASSETTA, DOPO.

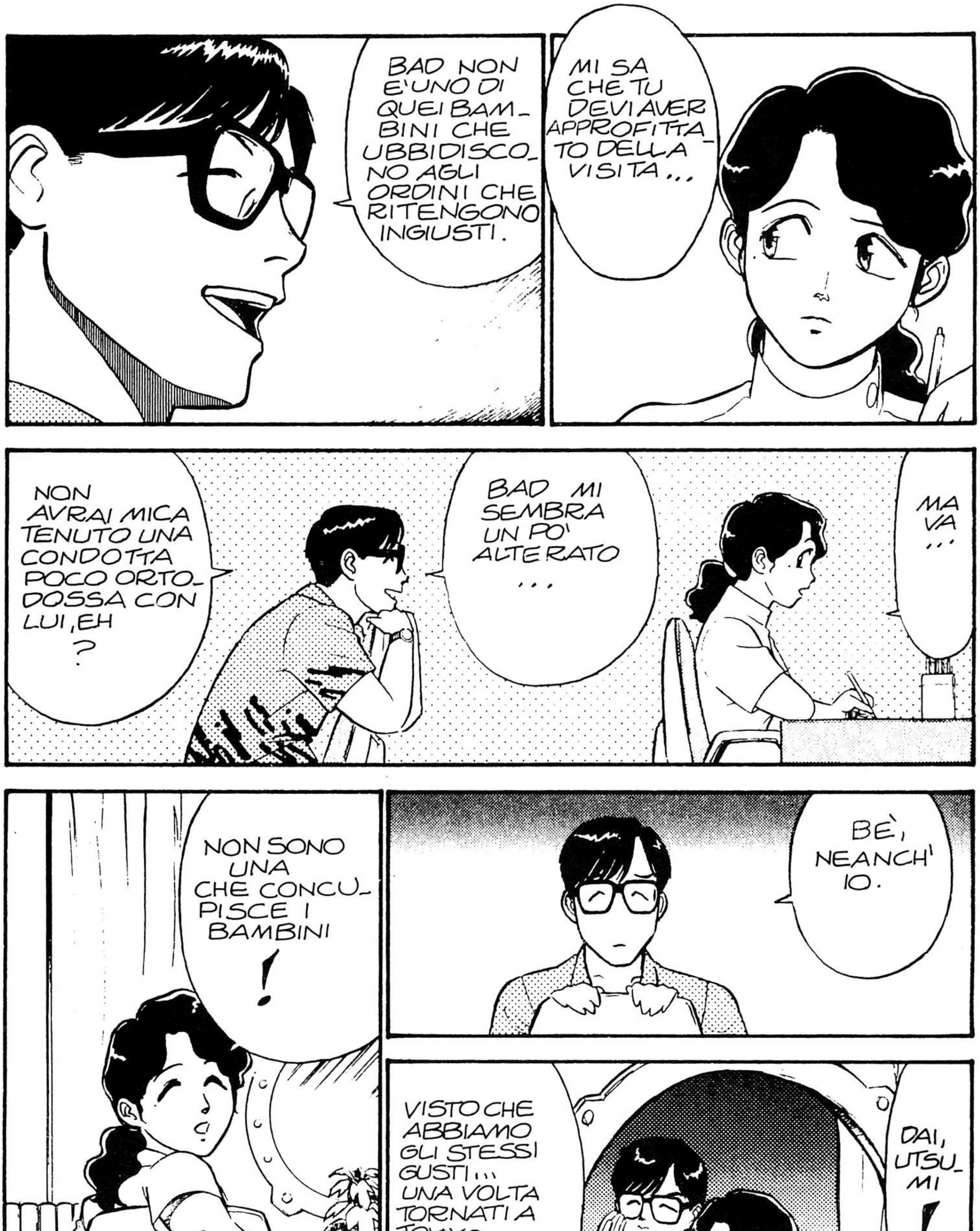

CHE ... ?
CHE SIGNIFICA? MA CHE CA...
E' ARRIVATO GRIFON!
WUR WUR

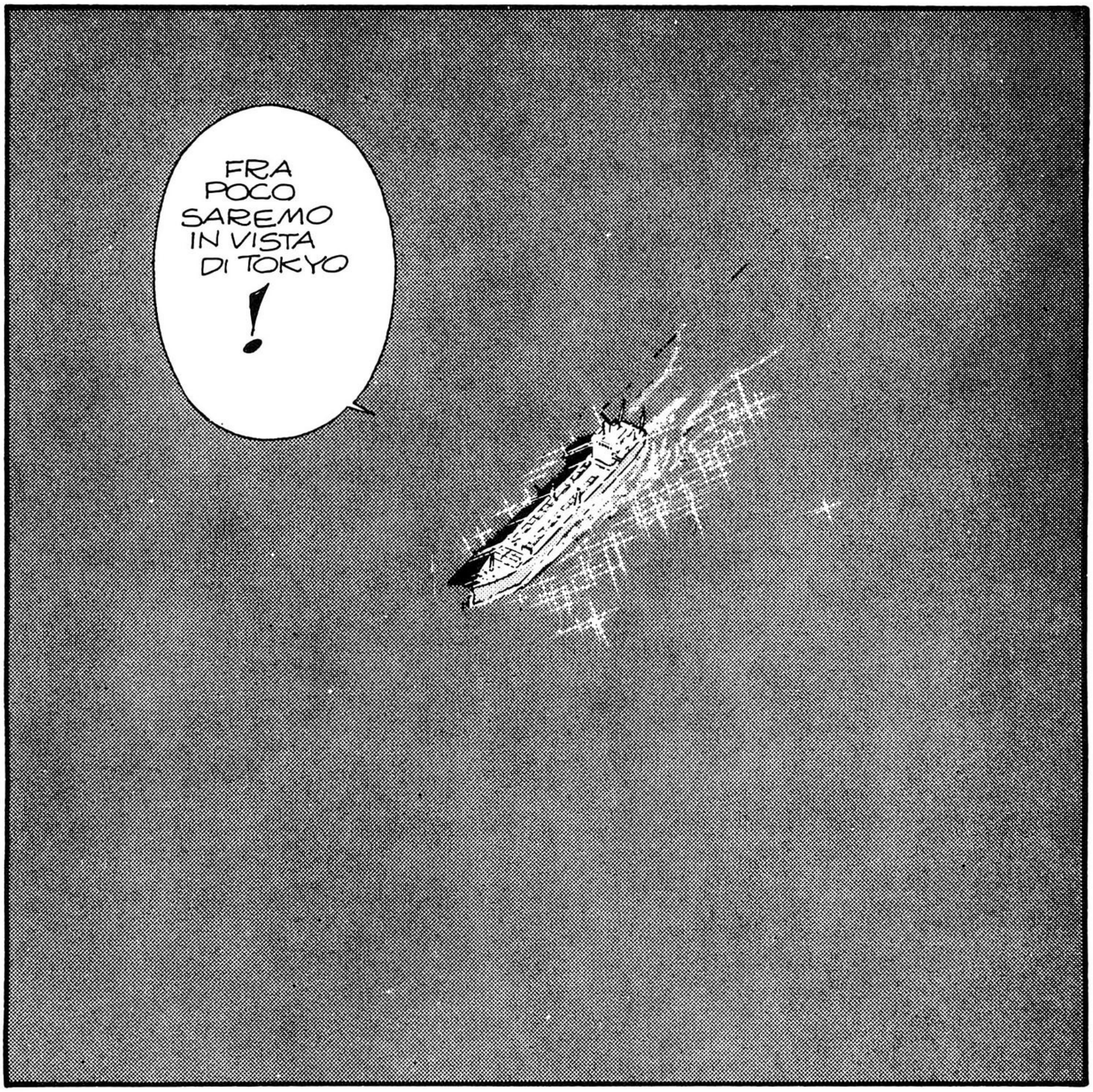

AH, MA E' FANTASTICO!!
CLAP CLAP CLAP
CAPO!
È UN GUAIO, INVECE. ANDREBBE RIPRESO SEVERAMENTE.
MA NOO...
NON ABBIAMO MICA MESSO LA NOSTRA FIRMA! NON POSSONO RISALIRE A NOI SEMPLICEMENTE VEDENDO QUEI SEGNI!
OOF!
PERO' SI FA PRENDERE DALL'ENTUSIASMO.
A LASCIARLO FARE, CHISSA' COSA CI COMBINA, QUELLO!
CHE INFLESSIBILITA'!
CI PENSO IO A DIRGLIELO!
TU, INTANTO, MI FAI UNA COPIA DEL NASTRO?
TLAK

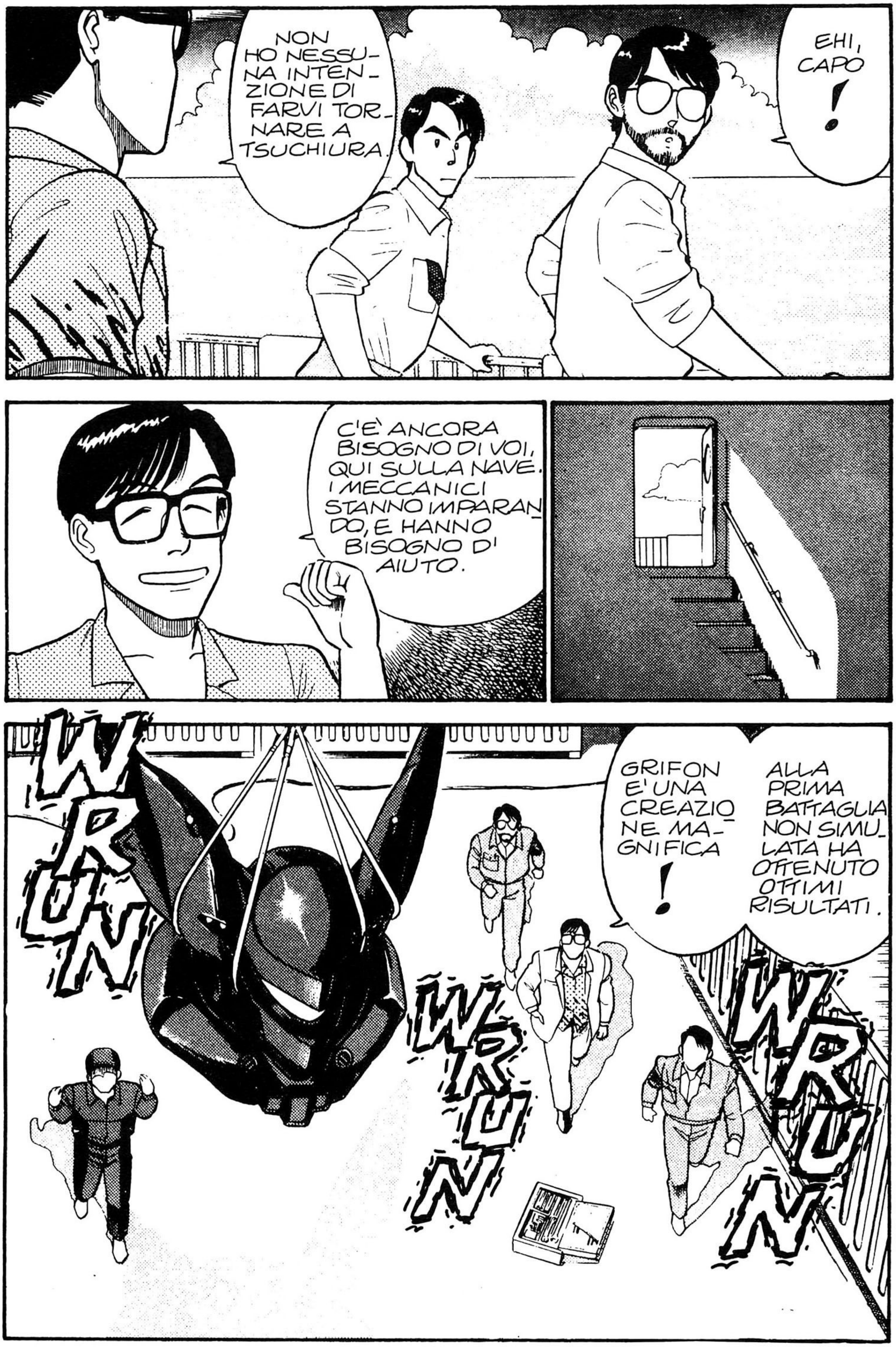

INFERMERIA
BE'? CHE HAI?
UFF!
IL FATTO E' CHE NON VOGLIO FARMI VEDERE NUDO DA DONNE CHE NON CONOSCO!
IL TUO BEL FACCINO SI INCUPISCE, QUANDO TI ARRABBI!
E CIOÈ? PER QUANTO?
E' IN GAMBA, E IL NOSTRO PROGETTO NON POTREBBE FARE A MENO DI LEI. SU, PORTA PAZIENZA PER UN ALTRO PO'!
BE'... IL DOTTOR OYAMADA E' UNA DONNA SI'... MA E' ANCHE UN OTTIMO DOTTORE!

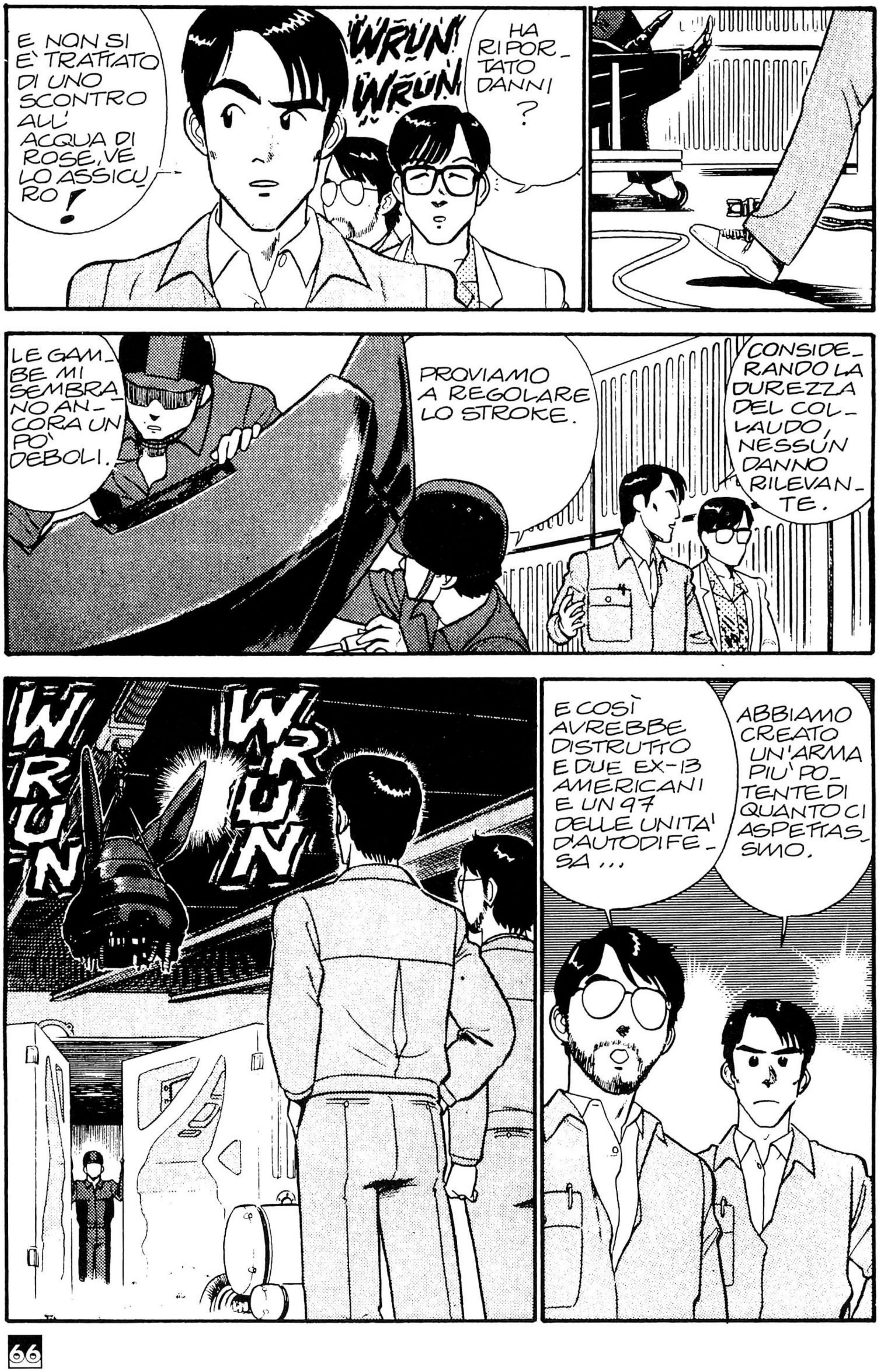

MAH ... PER ALTRE DUE O TRE VOLTE, CREDO.
E IO DOVREI LASCIARMI PALPARE DI NUOVO ?!
EHI, TU...
SARA' IL CASO CHE, CON QUELLO CHE GUADAGNI, SOPPORTI ANCHE QUESTI PICCOLI FASTIDI
!
...
PER OGGI HAI FINITO.
FATTI UN BAGNO E METTITI A LETTO.
TUC TUC
L'ETA' DEI CAPRICCI...

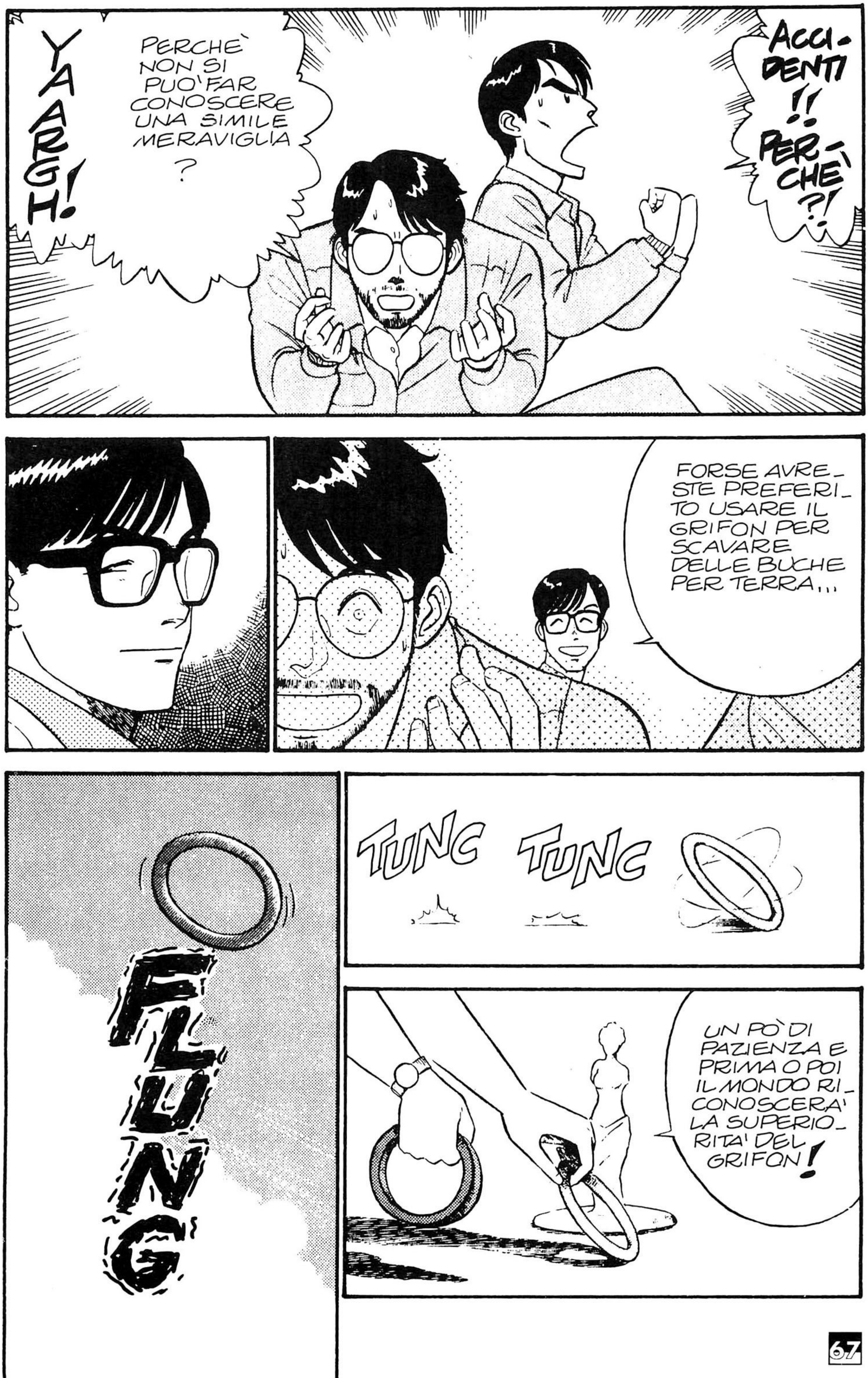

COME REAGISCONO LE SURRENALI?
BENE...
NON SONO IN GRADO DI STABILIRLO, CON I POCHI STRUMENTI CHE HO A BORDO.
DOPOTUTTO HA UNA SOLA BATTAGLIA ALLE SPALLE...
PENSI CHE SIA SOTTO STRESS?
SI È RESO CONTO CHE NON SI STA PIÙ GIOCANDO?
CREDO DI NO!
PER ADESSO SEMBRA CHE NON CI SIA NULLA DI CUI PREOCCUPARSI.
MI PIACEREBBE SAPERE CHE COSA STA SUCCEDENDO,
SOTTOPONI QUESTO BAMBINO A MOLTE STRANE PROVE...

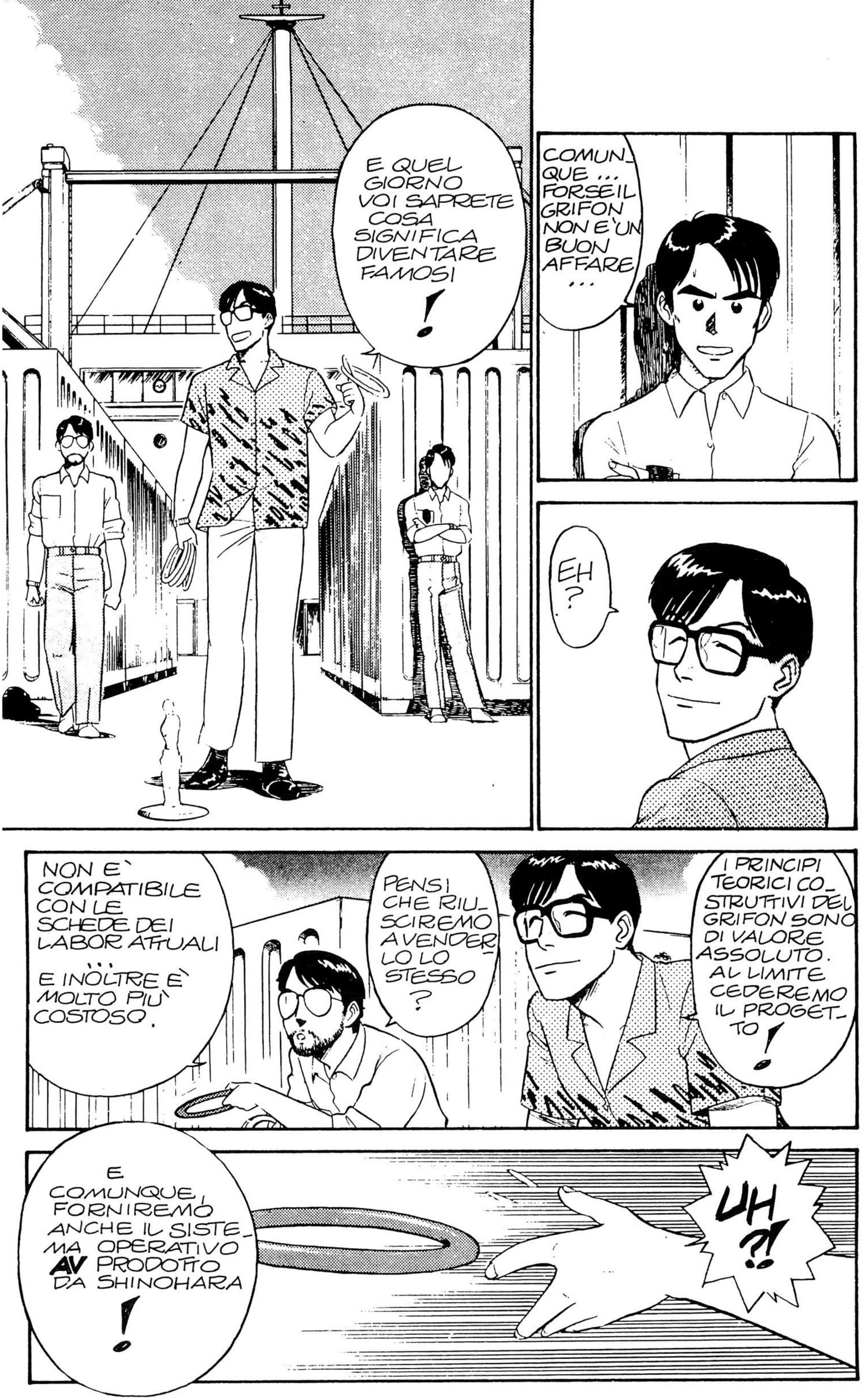

BAD NON E'UNO DI QUEI BAMBINI CHE UBBIDISCONO AGLI ORDINI CHE RITENGONO INGIUSTI.
MI SA CHE TU DEVI AVER APPROFITTATO DELLA VISITA...
NON AVRAI MICA TENUTO UNA CONDOTTA POCO ORTODOSSA CON LUI, EH?
BAD MI SEMBRA UN PO' ALTERATO...
MA VA...
NON SONO UNA CHE CONCUPISCE I BAMBINI!
BÈ, NEANCH'IO.
VISTO CHE ABBIAMO GLI STESSI GUSTI... UNA VOLTA TORNATI A TOKYO, USCIAMO INSIEME?
DAI, UTSUMI!

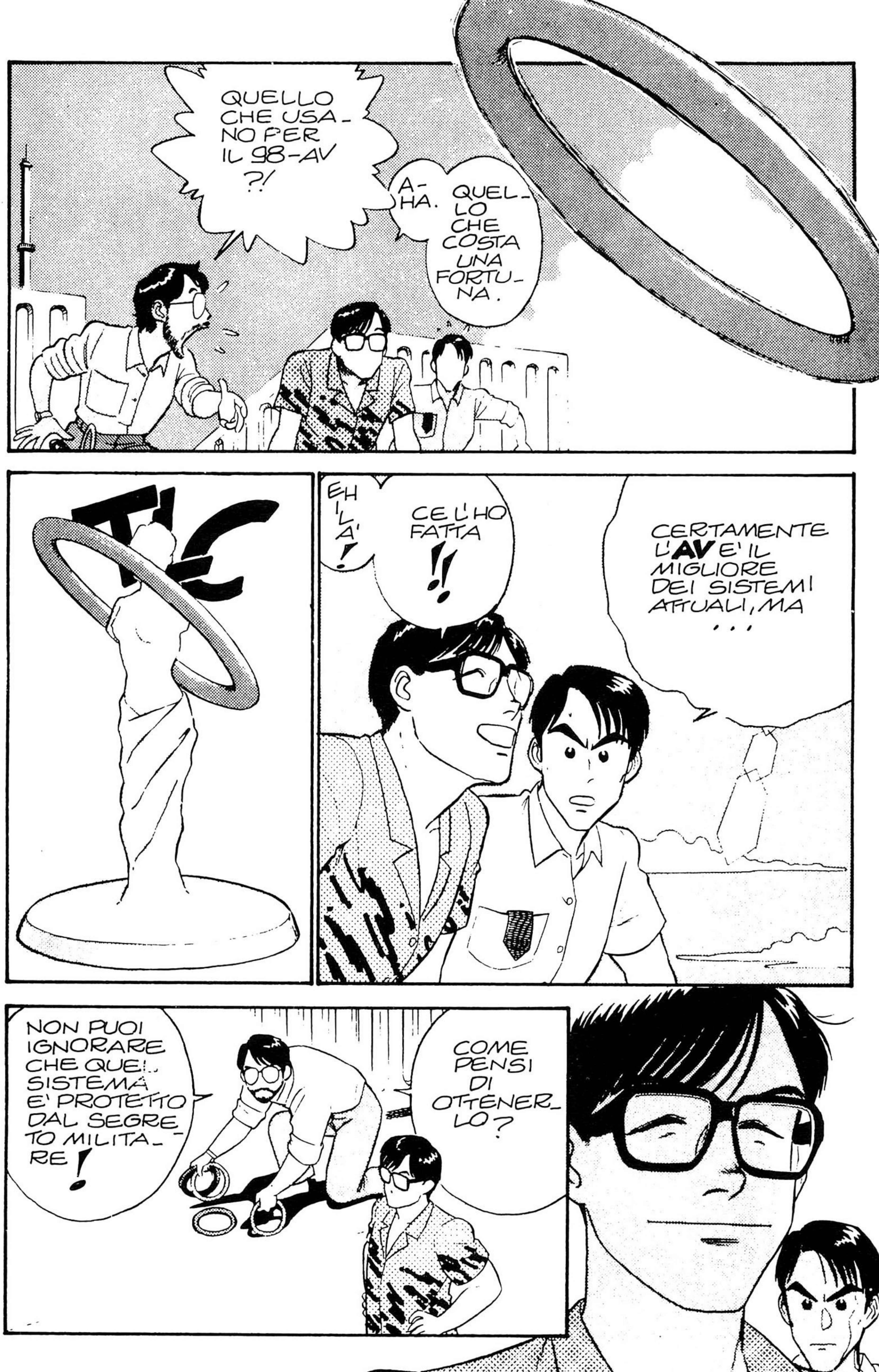

FRA POCO SAREMO IN VISTA DI TOKYO !
È STATA UNA VACANZA BREVE.
A TSUCHIURA FARA' GIA' UN GRAN FREDDO.
SÌ, MA FA FREDDO ANCHE NELL' HANGAR DI GRIFON ...
GIÀ.

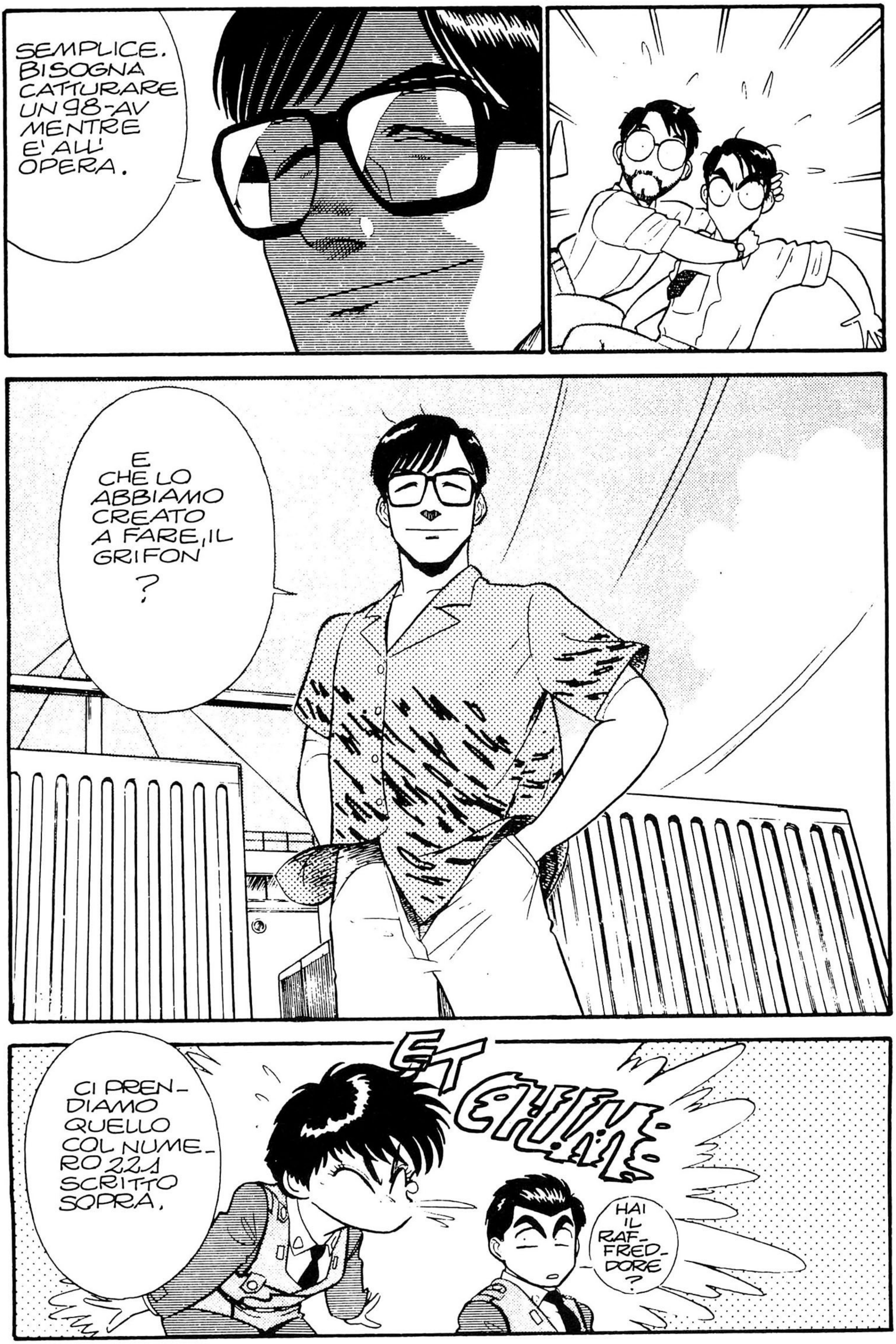

EHI, CAPO!
NON HO NESSUNA INTENZIONE DI FARVI TORNARE A TSUCHIURA.
C'È ANCORA BISOGNO DI VOI, QUI SULLA NAVE. I MECCANICI STANNO IMPARANDO, E HANNO BISOGNO DI AIUTO.
WRUN
ALLA PRIMA BATTAGLIA NON SIMULATA HA OTTENUTO OTTIMI RISULTATI.
GRIFON E' UNA CREAZIONE MAGNIFICA!
WRUN
WRUN


E NON SI È TRATTATO DI UNO SCONTRO ALL'ACQUA DI ROSE, VE LO ASSICURO!
WRUN WRUN
HA RIPORTATO DANNI?
LE GAMBE MI SEMBRANO ANCORA UN PO' DEBOLI.
PROVIAMO A REGOLARE LO STROKE.
CONSIDERANDO LA DUREZZA DEL COLLAUDO, NESSUN DANNO RILEVANTE.
WRUN
WRUN
E COSÌ AVREBBE DISTRUTTO E DUE EX-13 AMERICANI E UN 97 DELLE UNITA' D'AUTODIFESA...
ABBIAMO CREATO UN'ARMA PIU' POTENTE DI QUANTO CI ASPETTASSIMO.


YAARGH!
PERCHÈ NON SI PUÒ FAR CONOSCERE UNA SIMILE MERAVIGLIA?
ACCIDENTI!! PERCHÈ?!
FORSE AVRESTE PREFERITO USARE IL GRIFON PER SCAVARE DELLE BUCHE PER TERRA...
FLUNG
TUNC TUNC
UN PÒ DI PAZIENZA E PRIMA O POI IL MONDO RICONOSCERÀ LA SUPERIORITÀ DEL GRIFON!


E QUEL GIORNO VOI SAPRETE COSA SIGNIFICA DIVENTARE FAMOSI!
COMUNQUE... FORSE IL GRIFON NON È UN BUON AFFARE...
EH?
NON È COMPATIBILE CON LE SCHEDE DEI LABOR ATTUALI... E INOLTRE È MOLTO PIÙ COSTOSO.
PENSI CHE RIUSCIREMO A VENDERLO LO STESSO?
I PRINCIPI TEORICI COSTRUTTIVI DEL GRIFON SONO DI VALORE ASSOLUTO. AL LIMITE CEDEREMO IL PROGETTO!
E COMUNQUE, FORNIREMO ANCHE IL SISTEMA OPERATIVO AV PRODOTTO DA SHINOHARA!
UH?!

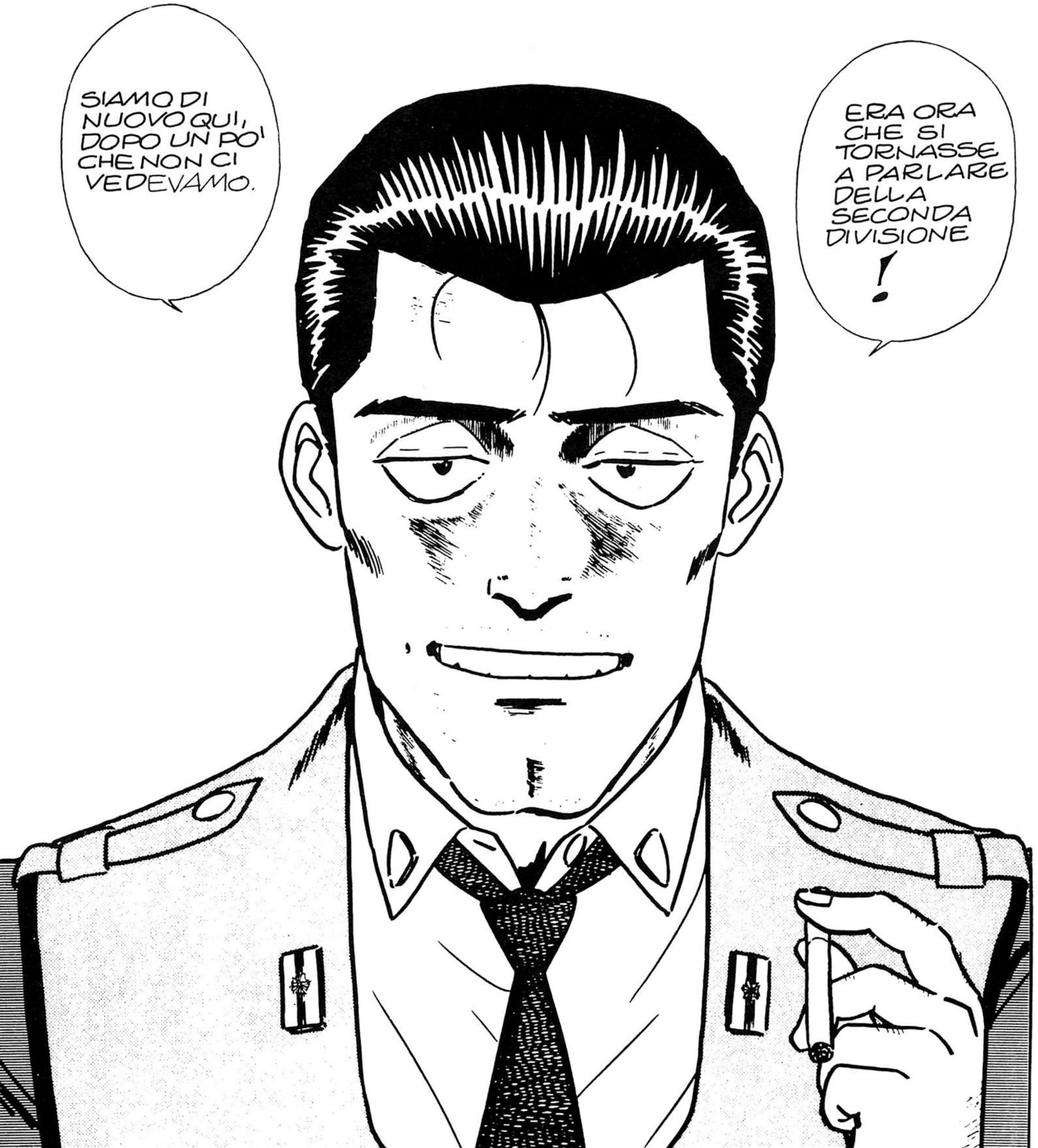

QUELLO CHE USANO PER IL 98-AV ?!
A-HA.
QUELLO CHE COSTA UNA FORTUNA.
EHILA' !
CE L'HO FATTA !!
CERTAMENTE L'AV E' IL MIGLIORE DEI SISTEMI ATTUALI, MA . . .
NON PUOI IGNORARE CHE QUEL SISTEMA E' PROTETTO DAL SEGRETO MILITARE !
COME PENSI DI OTTENERLO ?

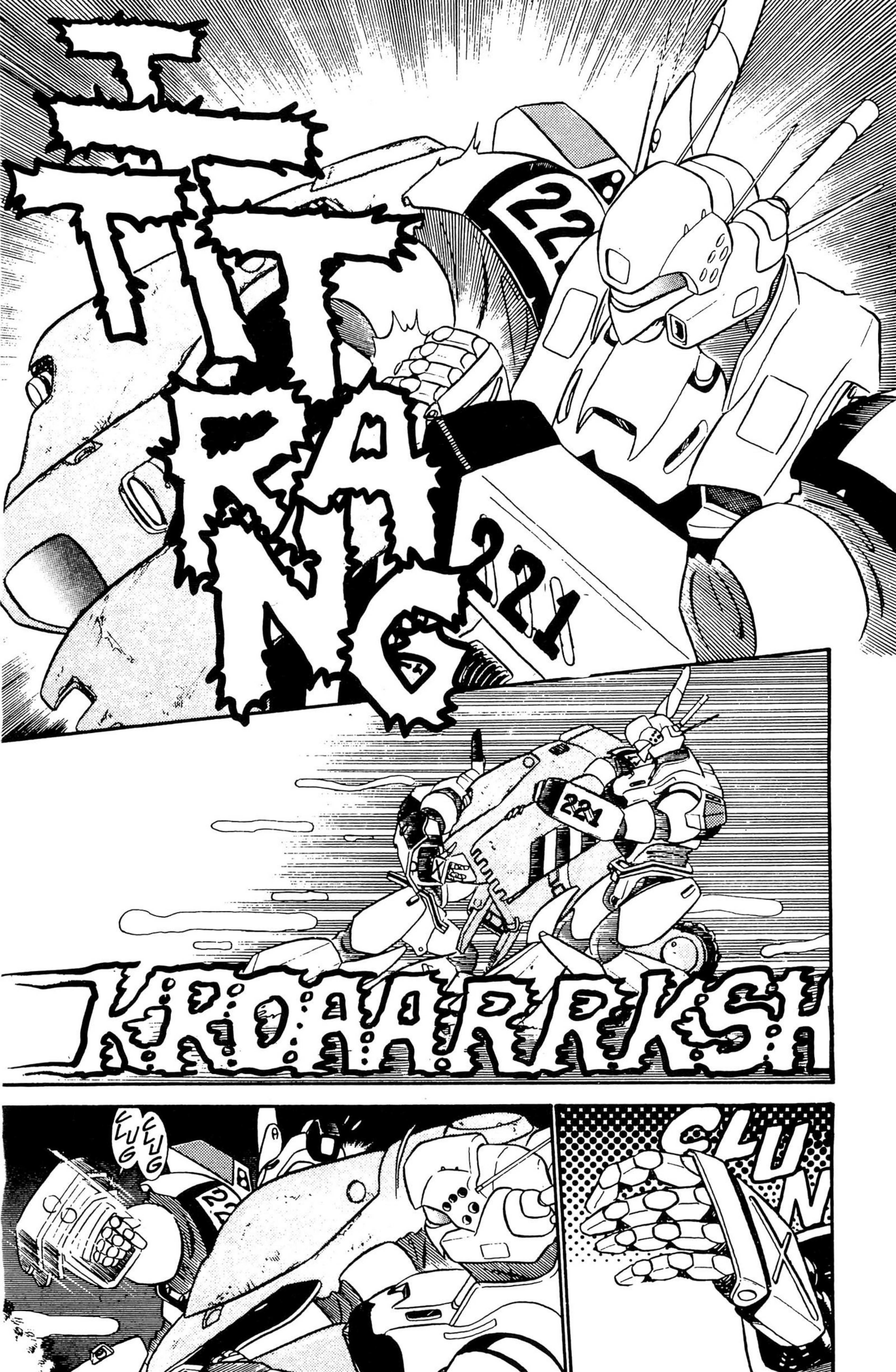

SEMPLICE. BISOGNA CATTURARE UN 98-AV MENTRE E' ALL'OPERA.
E CHE LO ABBIAMO CREATO A FARE, IL GRIFON?
CI PRENDIAMO QUELLO COL NUMERO 221 SCRITTO SOPRA.
ETCHUM
HAI IL RAFFREDDORE?

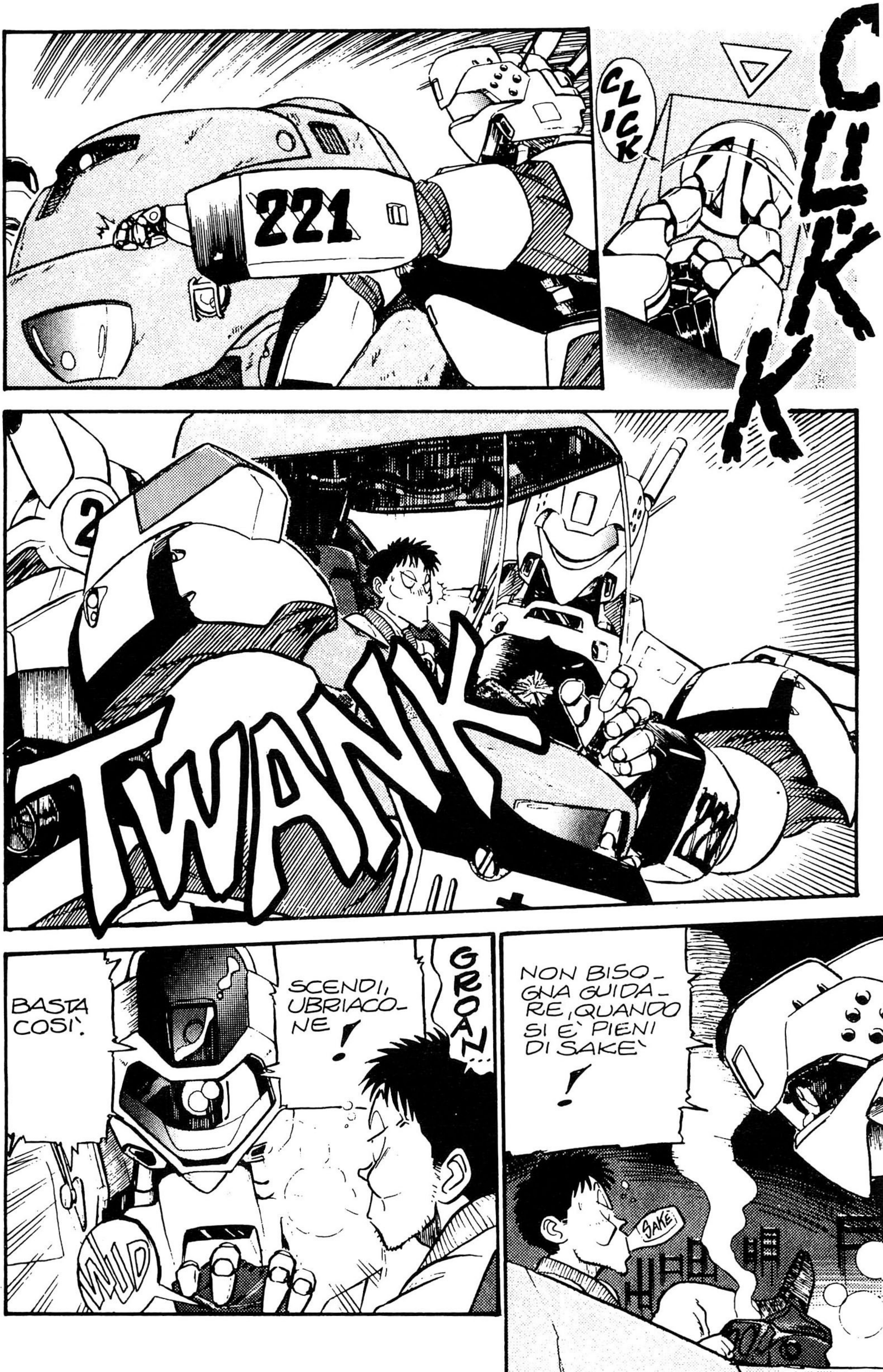
PATLABOR

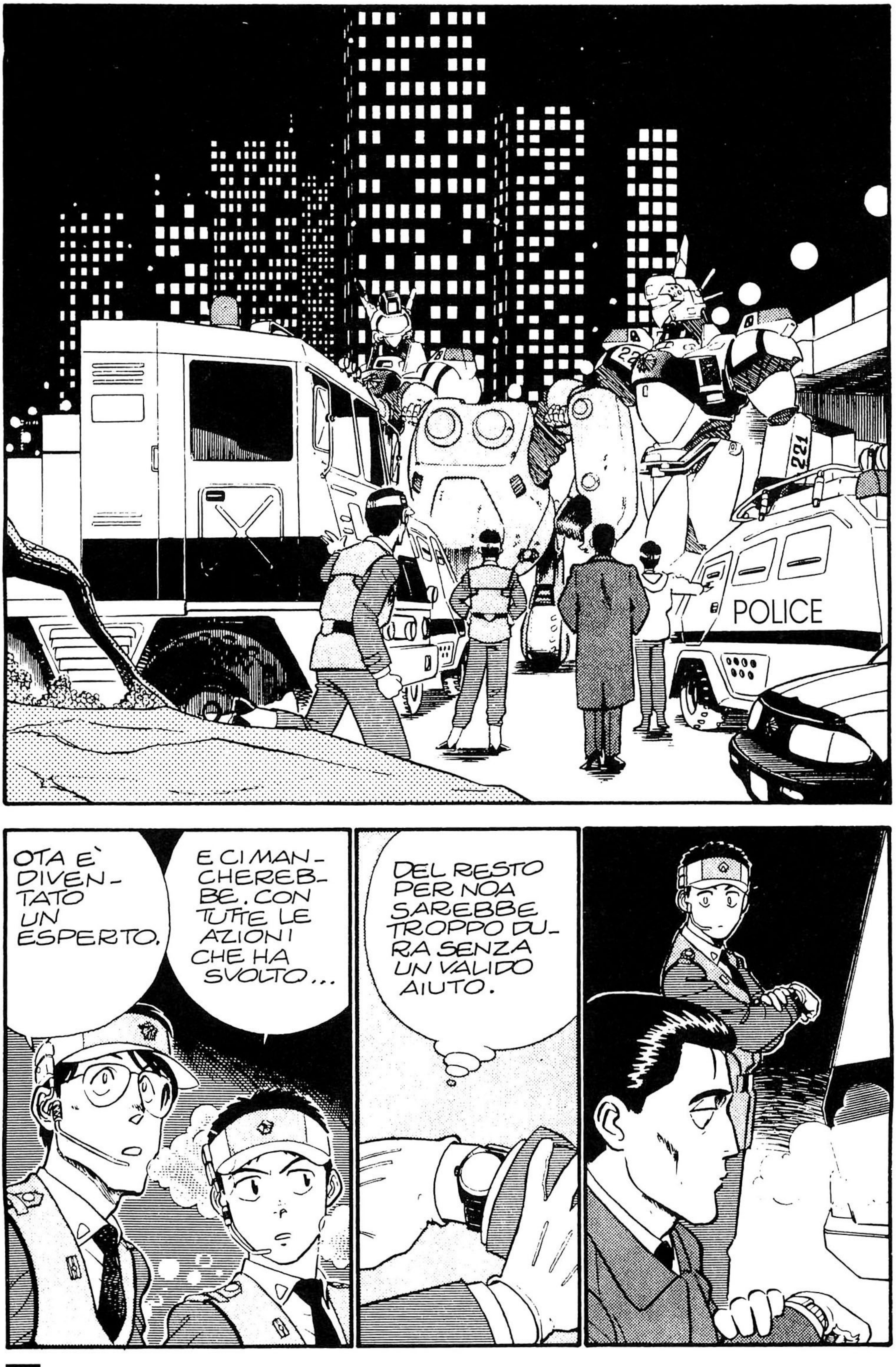
FUORISERIE

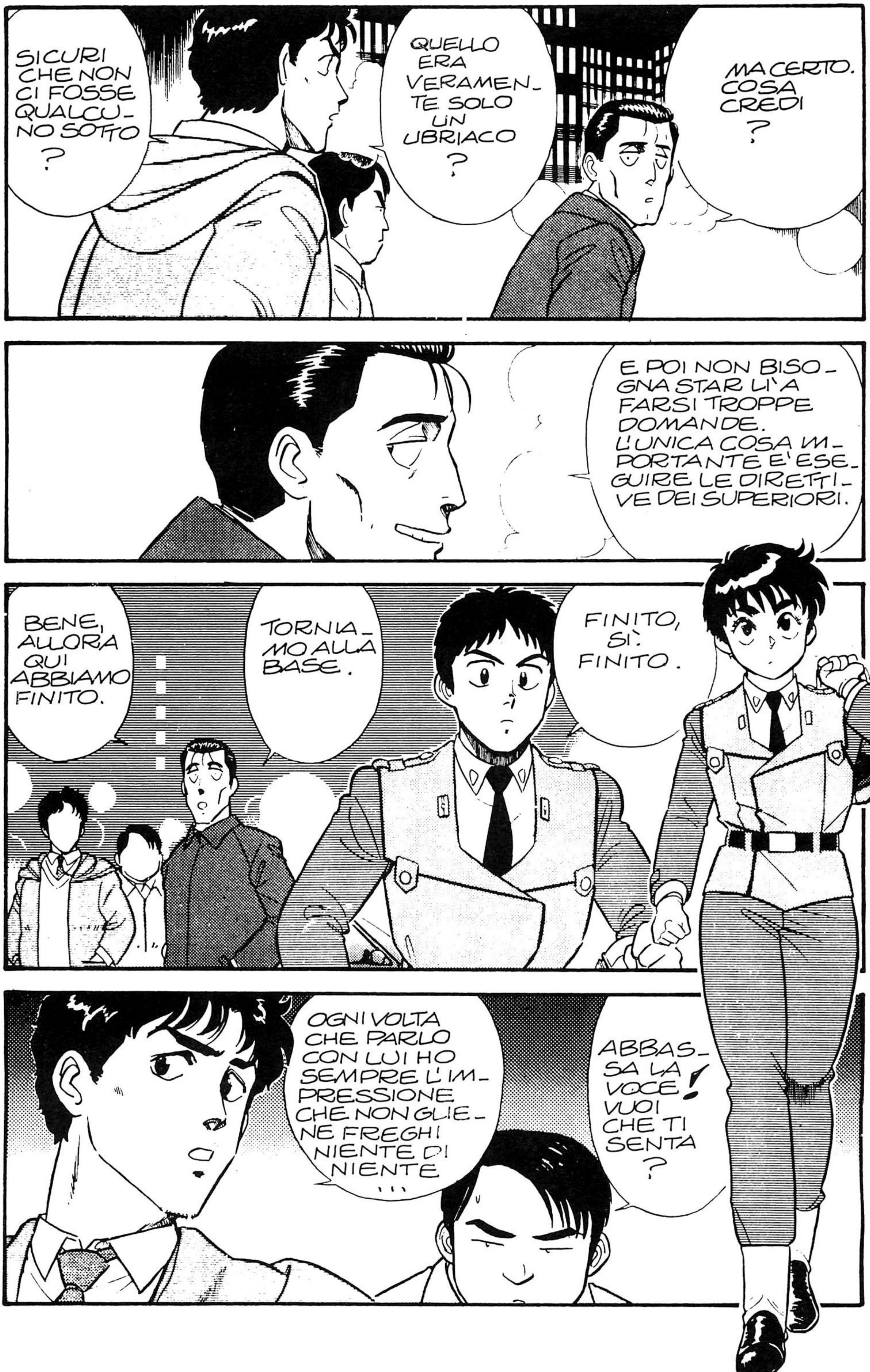
PARTE 4

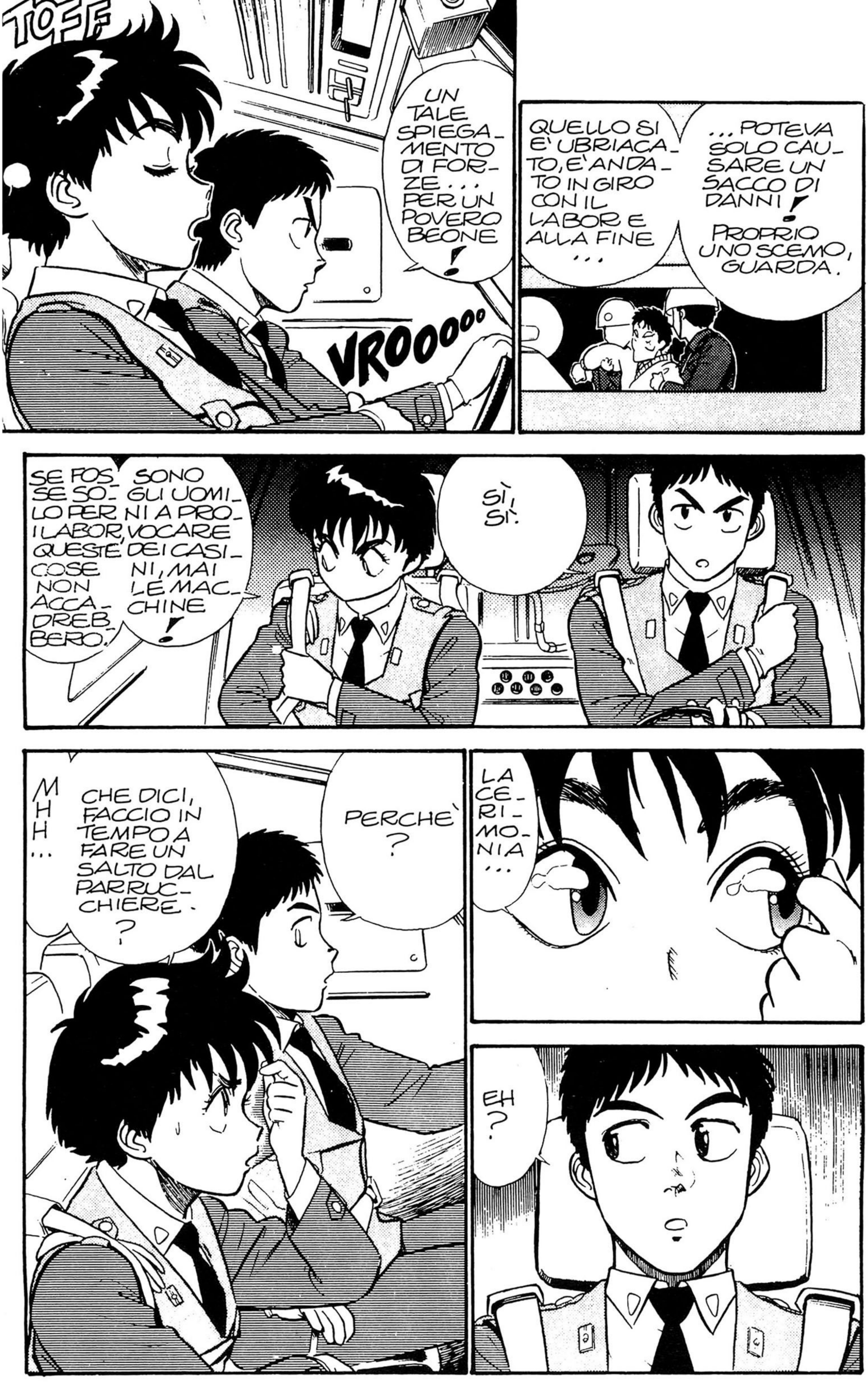

ERA ORA CHE SI TORNASSE A PARLARE DELLA SECONDA DIVISIONE!
SIAMO DI NUOVO QUI, DOPO UN PO' CHE NON CI VEDEVAMO.

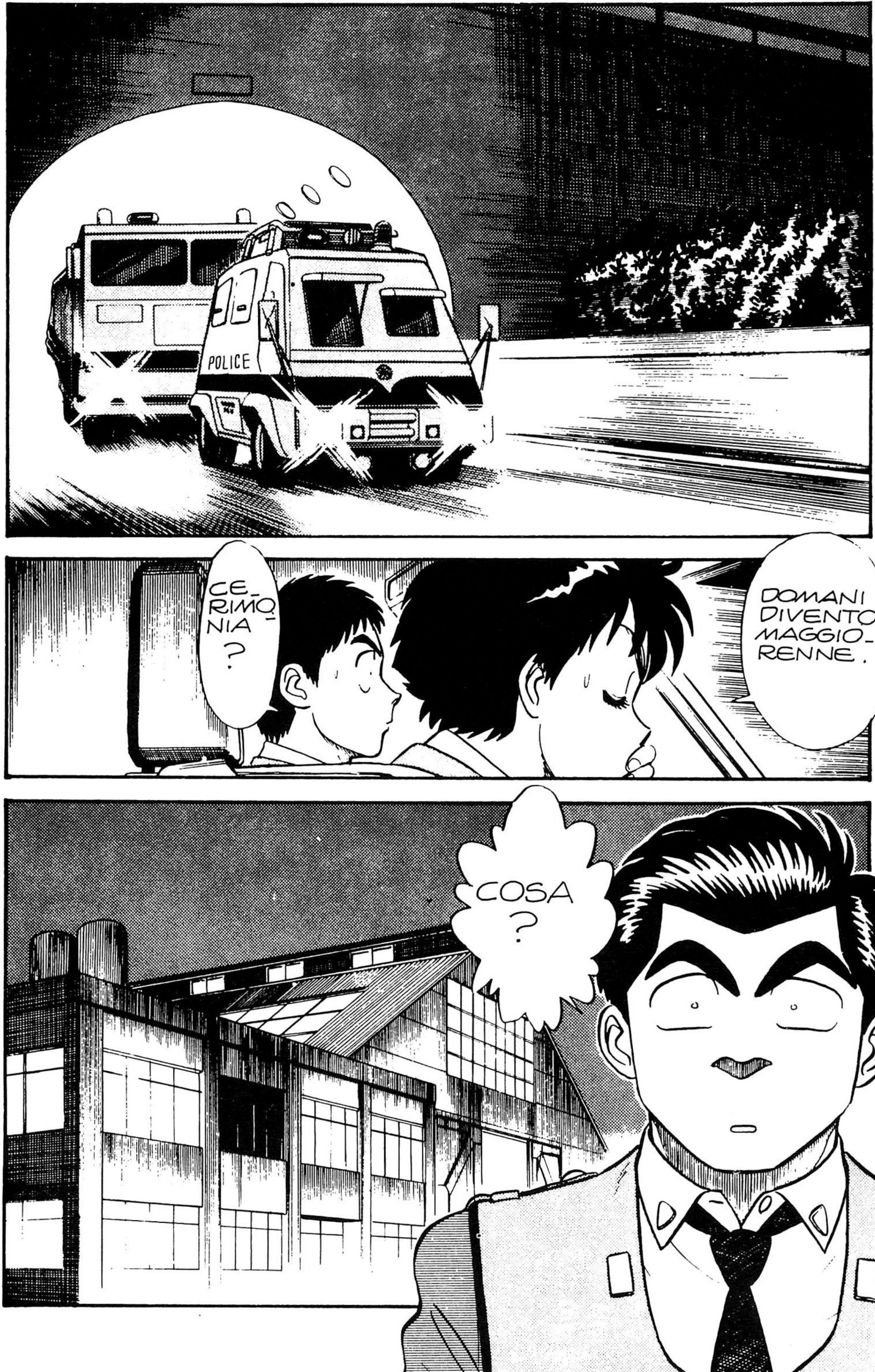

TTTRANG
221
KROARRKSH
CLUG CLUG
22
CLUN

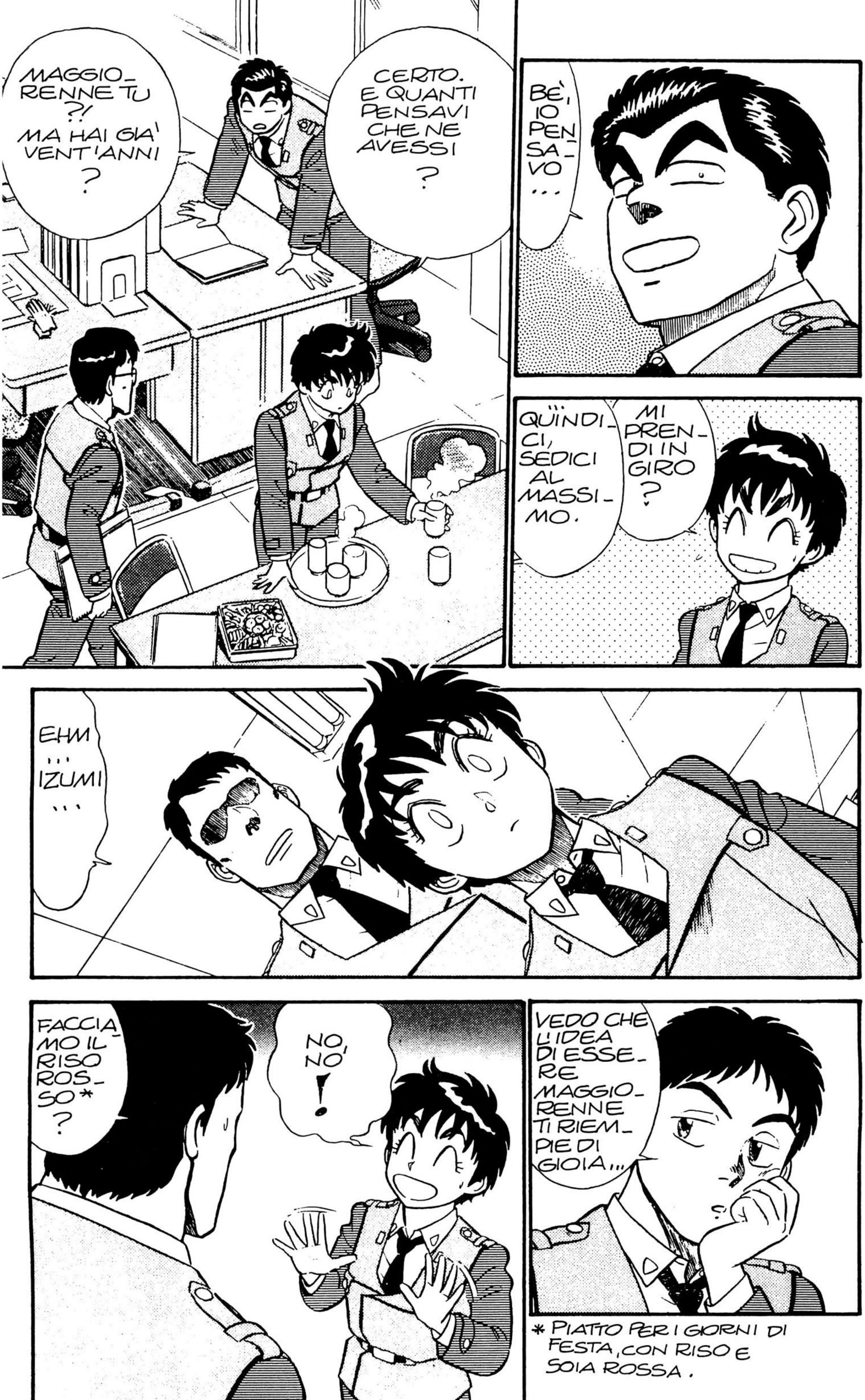

CLIKK
CLICK
221
TWANK
NON BISOGNA GUIDARE, QUANDO SI È PIENI DI SAKÈ!
SAKE
GROAN...
SCENDI, UBRIACONE!
BASTA COSÌ.
WUD


221
22
POLICE
OTA È DIVENTATO UN ESPERTO.
E CI MANCHEREBBE. CON TUTTE LE AZIONI CHE HA SVOLTO...
DEL RESTO PER NOA SAREBBE TROPPO DURA SENZA UN VALIDO AIUTO.

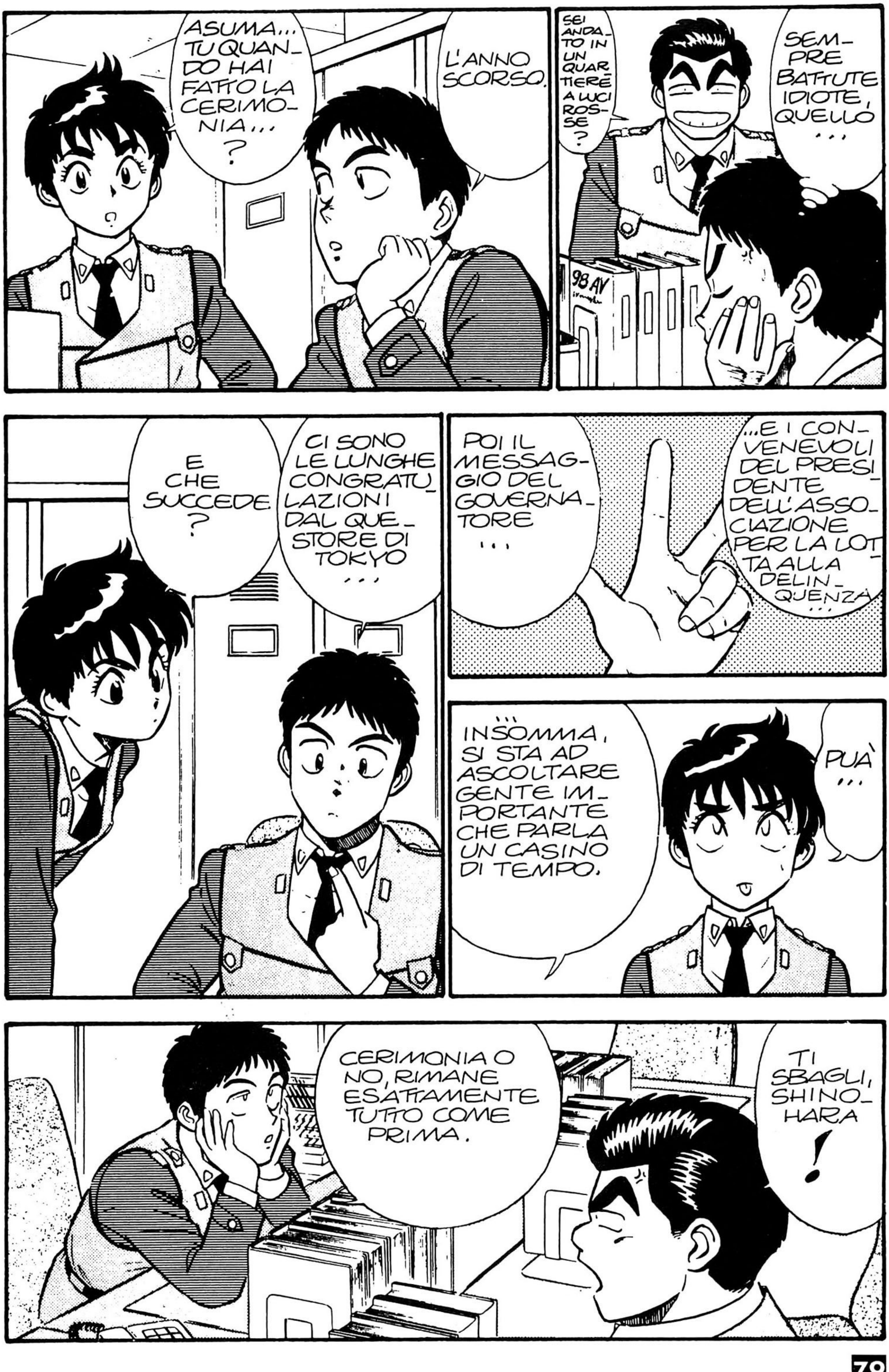

SICURI CHE NON CI FOSSE QUALCUNO SOTTO?
QUELLO ERA VERAMENTE SOLO UN UBRIACO?
MA CERTO. COSA CREDI?
E POI NON BISOGNA STAR LI'A FARSI TROPPE DOMANDE. L'UNICA COSA IMPORTANTE E' ESEGUIRE LE DIRETTIVE DEI SUPERIORI.
BENE, ALLORA QUI ABBIAMO FINITO.
TORNIAMO ALLA BASE.
FINITO, SI'. FINITO.
OGNI VOLTA CHE PARLO CON LUI HO SEMPRE L'IMPRESSIONE CHE NON GLIENE FREGHI NIENTE DI NIENTE...
ABBASSA LA VOCE! VUOI CHE TI SENTA?

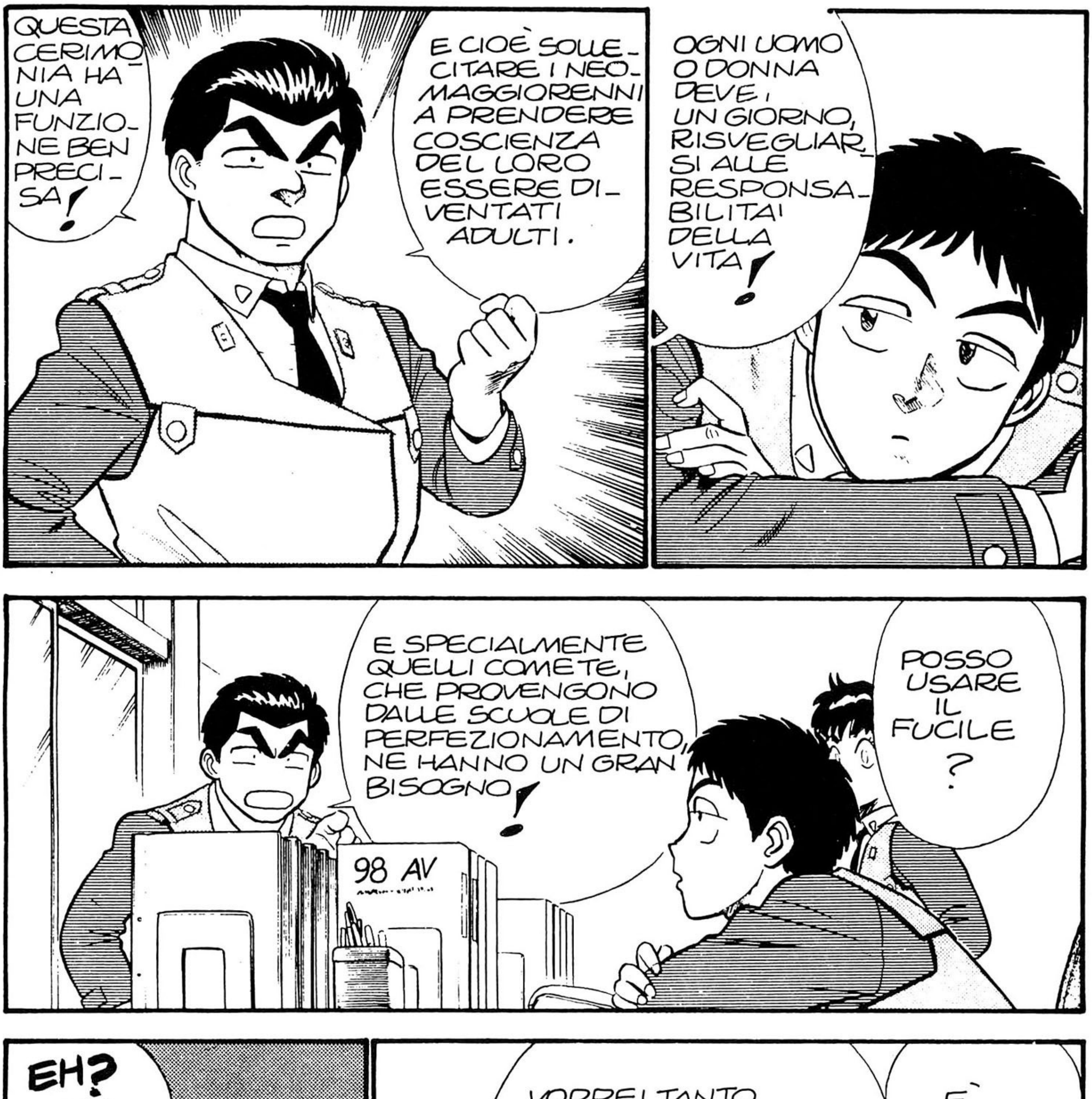

TOFF
UN TALE SPIEGAMENTO DI FORZE... PER UN POVERO BEONE!
VROOOOO
QUELLO SI È UBRIACATO, È ANDATO IN GIRO CON IL LABOR E ALLA FINE...
...POTEVA SOLO CAUSARE UN SACCO DI DANNI!
PROPRIO UNO SCEMO, GUARDA.
SE FOSSE SOLO PER I LABOR, QUESTE COSE NON ACCADREBBERO.
SONO GLI UOMINI A PROVOCARE DEI CASINI, MAI LE MACCHINE!
SÌ, SÌ.
MHH...
CHE DICI, FACCIO IN TEMPO A FARE UN SALTO DAL PARRUCCHIERE?
PERCHÈ?
LA CERIMONIA...
EH?

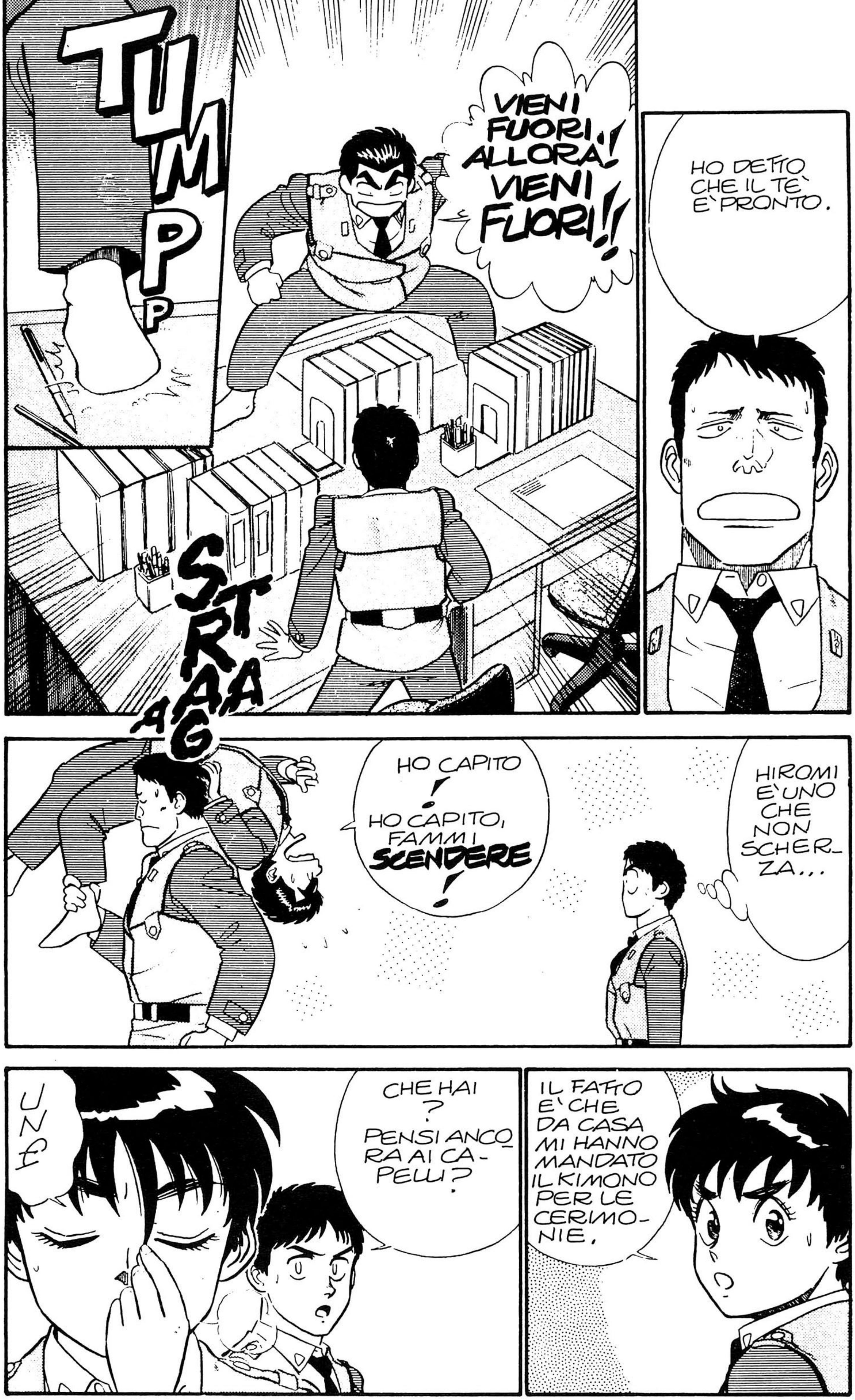

POLICE
DOMANI DIVENTO MAGGIORENNE.
CERIMONIA?
COSA?

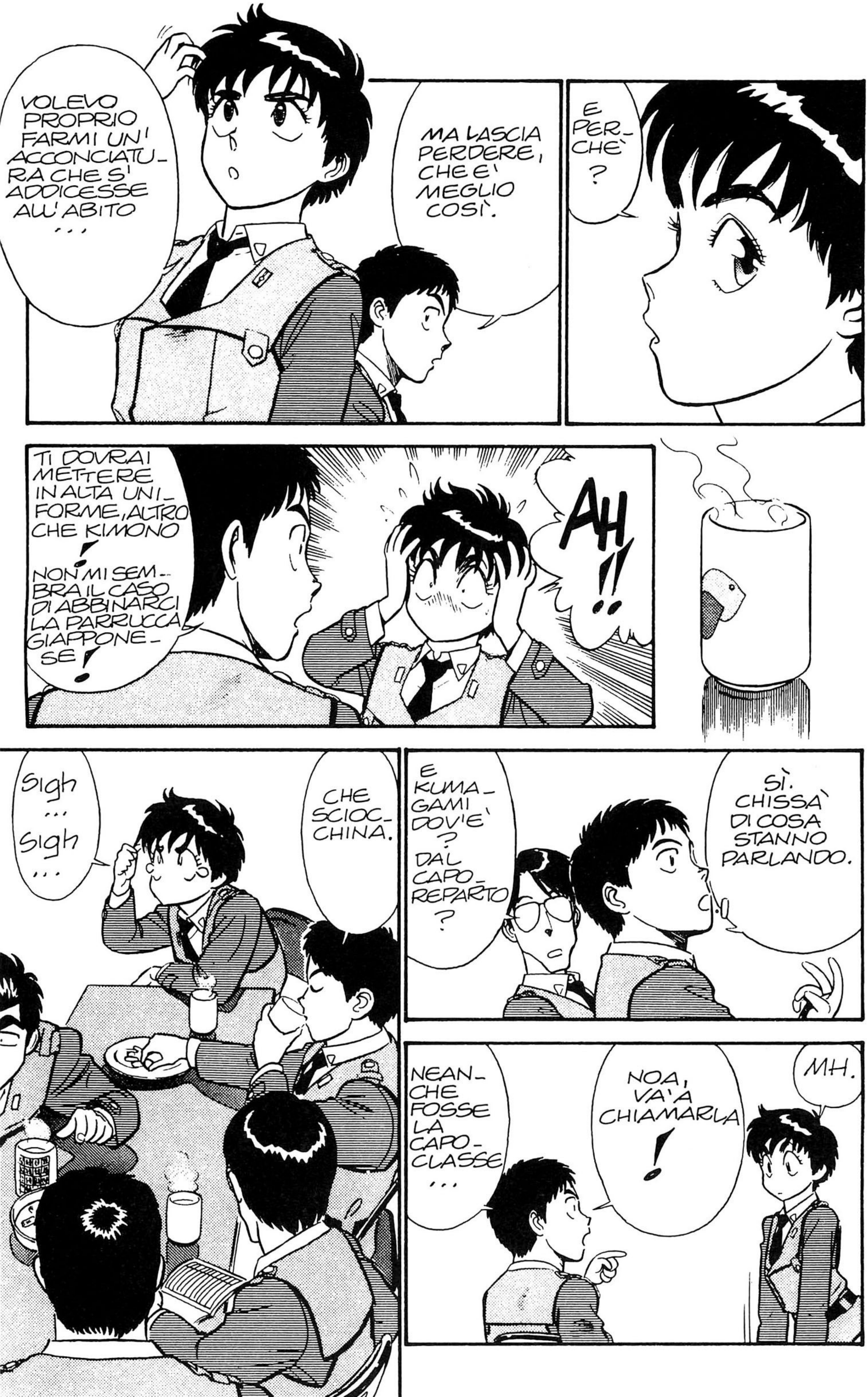

MAGGIORENNE TU ?! MA HAI GIA' VENT'ANNI ?
CERTO. E QUANTI PENSAVI CHE NE AVESSI ?
BE', IO PENSAVO...
QUINDICI, SEDICI AL MASSIMO.
MI PRENDI IN GIRO ?
EHM ... IZUMI ...
FACCIAMO IL RISO ROSSO* ?
NO, NO!
VEDO CHE L'IDEA DI ESSERE MAGGIORENNE TI RIEMPIE DI GIOIA...

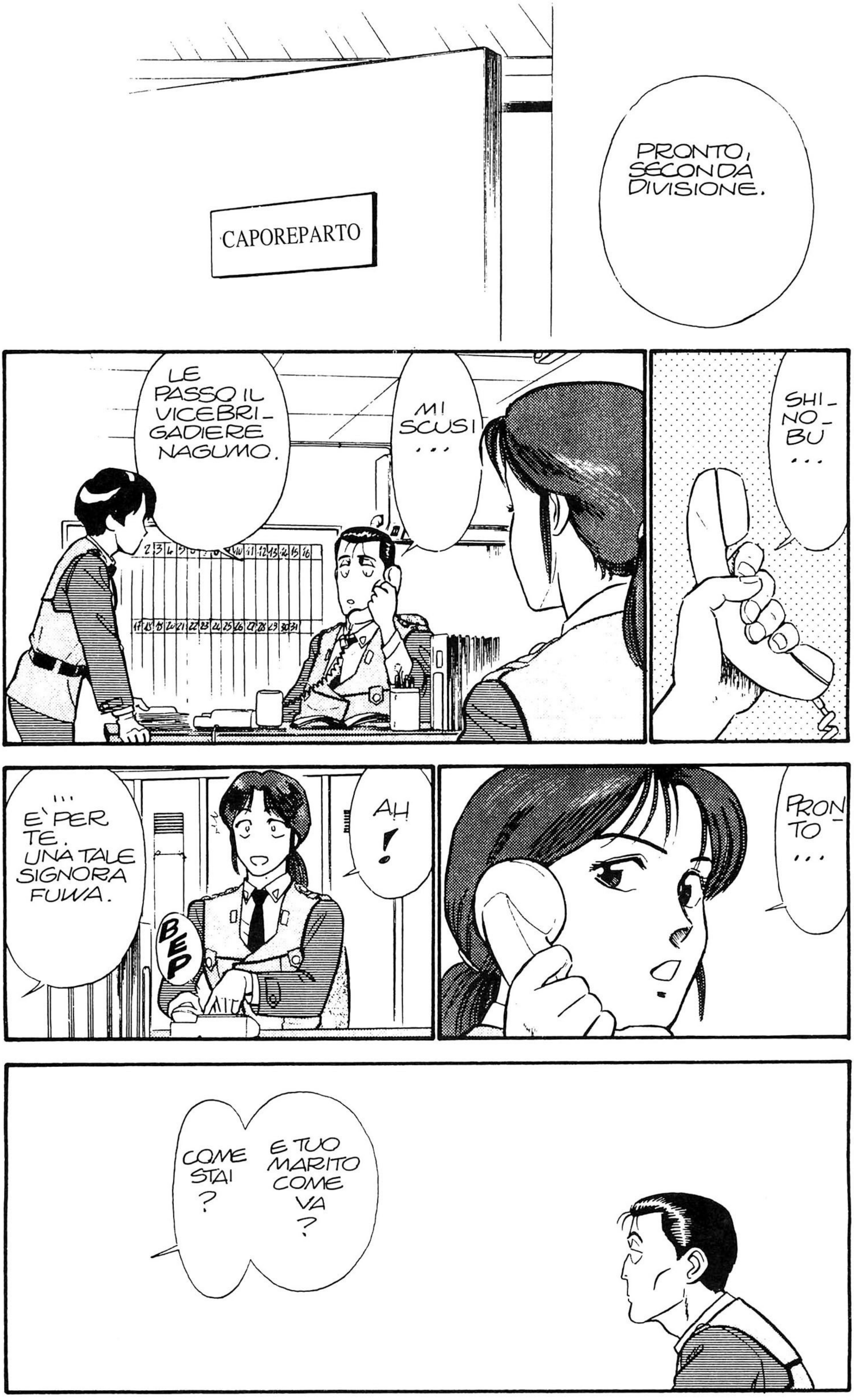
* PIATTO PER I GIORNI DI FESTA, CON RISO E SOIA ROSSA.

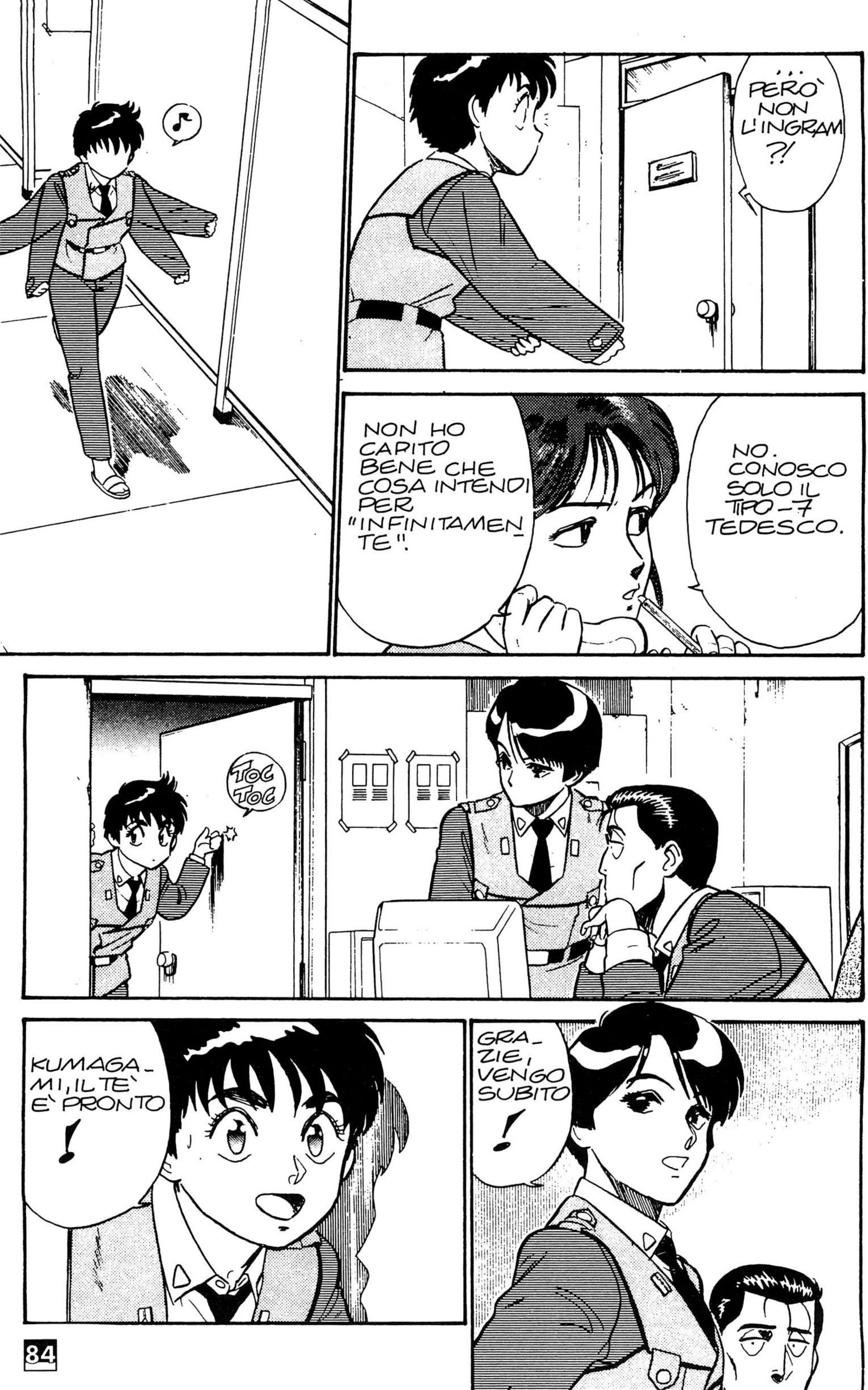

ASUMA... TU QUANDO HAI FATTO LA CERIMONIA... ?
L'ANNO SCORSO.
SEI ANDATO IN UN QUARTIERE A LUCI ROSSE ?
98 AV
SEMPRE BATTUTE IDIOTE, QUELLO...
E CHE SUCCEDE ?
CI SONO LE LUNGHE CONGRATULAZIONI DAL QUESTORE DI TOKYO...
POI IL MESSAGGIO DEL GOVERNATORE...
...E I CONVENEVOLI DEL PRESIDENTE DELL'ASSOCIAZIONE PER LA LOTTA ALLA DELINQUENZA...
...INSOMMA, SI STA AD ASCOLTARE GENTE IMPORTANTE CHE PARLA UN CASINO DI TEMPO.
PUÀ...
CERIMONIA O NO, RIMANE ESATTAMENTE TUTTO COME PRIMA.
TI SBAGLI, SHINOHARA !

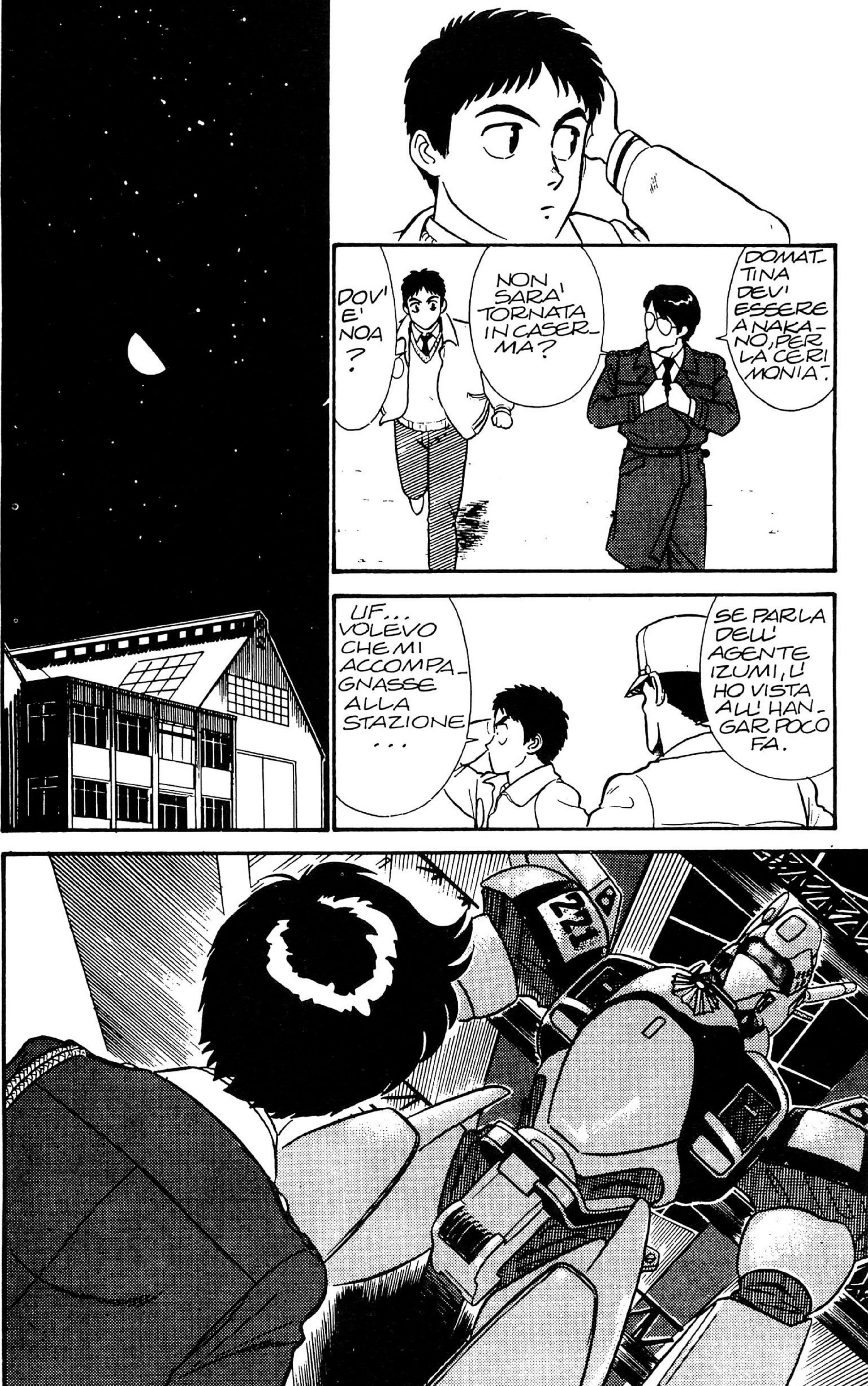

QUESTA CERIMONIA HA UNA FUNZIONE BEN PRECISA!
E CIOÈ SOLLECITARE I NEOMAGGIORENNI A PRENDERE COSCIENZA DEL LORO ESSERE DIVENTATI ADULTI.
OGNI UOMO O DONNA DEVE, UN GIORNO, RISVEGLIARSI ALLE RESPONSABILITÀ DELLA VITA!
E SPECIALMENTE QUELLI COME TE, CHE PROVENGONO DALLE SCUOLE DI PERFEZIONAMENTO, NE HANNO UN GRAN BISOGNO!
98 AV
POSSO USARE IL FUCILE?
EH? COSA DICI?
VORREI TANTO PROVARLO CONTRO UNA PERSONA CHE HA FREQUENTATO LA REGOLARE SCUOLA DI POLIZIA, HA 24 O 25 ANNI, MA IL CERVELLO È ANCORA QUELLO DI UN BAMBINO.
È PRONTO IL TÈ!
98 AV

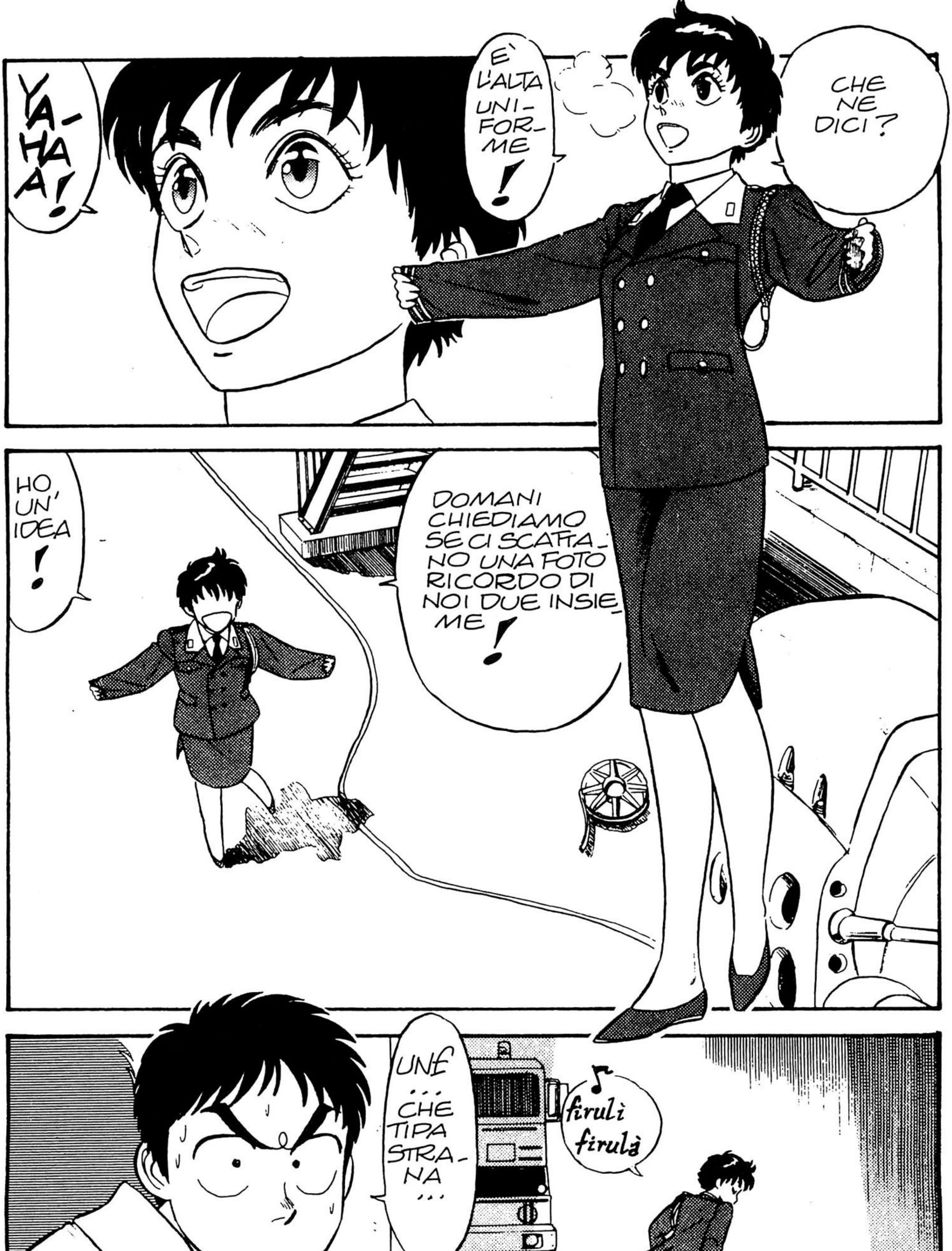

HO DETTO CHE IL TÈ È PRONTO.
TUMPPP
VIENI FUORI ALLORA! VIENI FUORI!!
STRAAAAG
HIROMI È UNO CHE NON SCHERZA...
HO CAPITO! HO CAPITO, FAMMI SCENDERE!
IL FATTO È CHE DA CASA MI HANNO MANDATO IL KIMONO PER LE CERIMONIE.
CHE HAI? PENSI ANCORA AI CAPELLI?
UNE


VOLEVO PROPRIO FARMI UN'ACCONCIATURA CHE S'ADDICESSE ALL'ABITO...
MA LASCIA PERDERE, CHE E' MEGLIO COSÌ.
E PERCHÈ?
TI DOVRAI METTERE IN ALTA UNIFORME, ALTRO CHE KIMONO! NON MI SEMBRA IL CASO DI ABBINARCI LA PARRUCCA GIAPPONESE!
AH!!
Sigh... Sigh...
CHE SCIOCCHINA.
E KUMAGAMI DOV'E'? DAL CAPOREPARTO?
SÌ. CHISSÀ DI COSA STANNO PARLANDO.
NOA, VA' A CHIAMARLA!
MH.
NEANCHE FOSSE LA CAPOCLASSE...


PRONTO, SECONDA DIVISIONE.
CAPOREPARTO
SHI-NO-BU...
MI SCUSI...
LE PASSO IL VICEBRIGADIERE NAGUMO.
PRONTO...
AH!
... È PER TE. UNA TALE SIGNORA FUWA.
BEP
COME STAI?
E TUO MARITO COME VA?


♪
...PERÒ NON L'INGRAM ?!
NON HO CAPITO BENE CHE COSA INTENDI PER "INFINITAMENTE".
NO. CONOSCO SOLO IL TIPO-7 TEDESCO.
TOC TOC
KUMAGAMI, IL TÈ È PRONTO!
GRAZIE, VENGO SUBITO!


DOV'E' NOA?
NON SARA' TORNATA IN CASERMA?
DOMATTINA DEVI ESSERE A NAKANO, PER LA CERIMONIA.
UF... VOLEVO CHE MI ACCOMPAGNASSE ALLA STAZIONE...
SE PARLA DELL'AGENTE IZUMI, L'HO VISTA ALL'HANGAR POCO FA.


YA-HAA!
È L'ALTA UNIFORME!
CHE NE DICI?
HO, UN'IDEA!
DOMANI CHIEDIAMO SE CI SCATTANO UNA FOTO RICORDO DI NOI DUE INSIEME!
UNF... CHE TIPA STRANA...
firulì firulà

CONTINUA...

VITA DA GAIJIN

Vuoi tu sposare...

di Marco Albertini

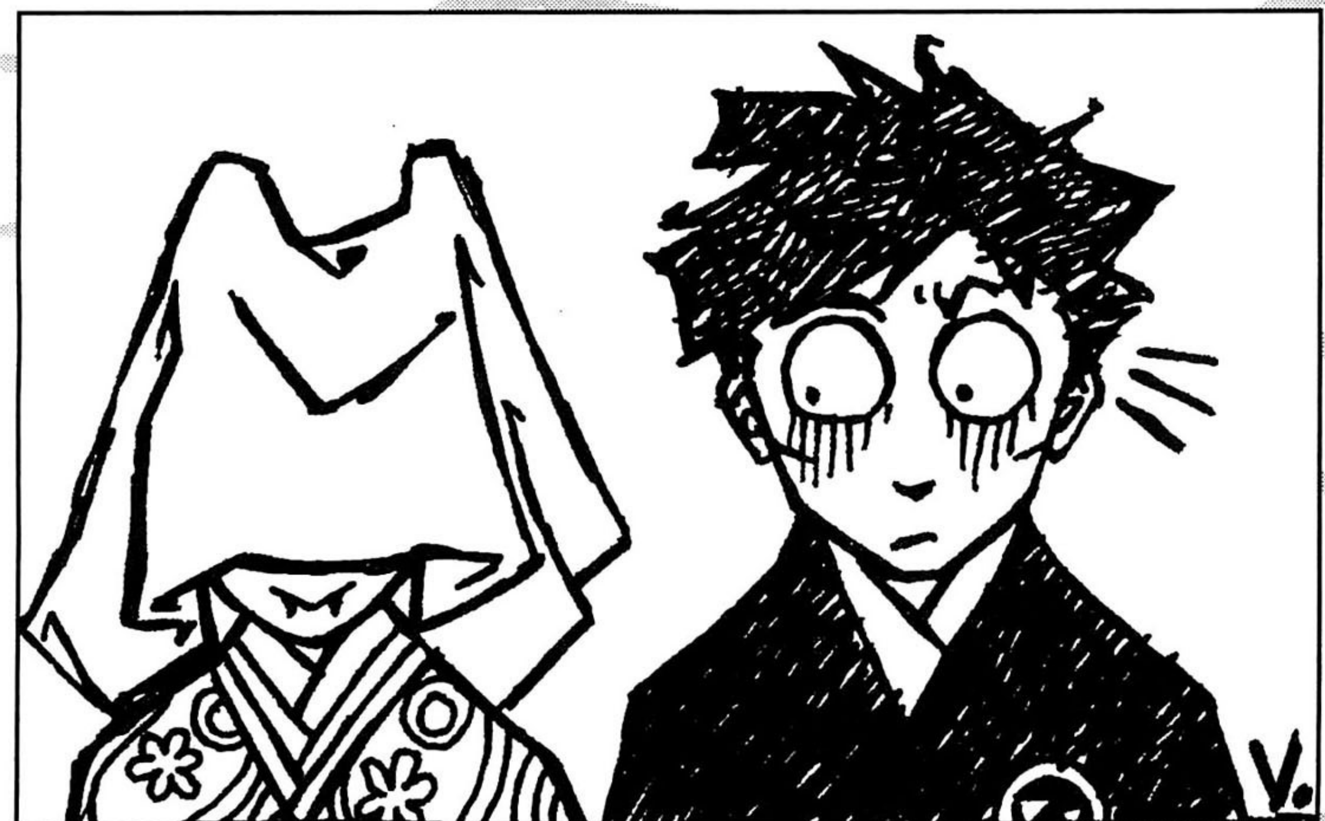
Il matrimonio di Sua Maestà il Principe Ereditario Naruhito con la signorina Masako Owada ha scatenato i giornali di tutto il mondo con articoli sul lieto evento. Una piccola lacuna che vorrei qui colmare consiste nel fatto che nessuno, credo, spiegò come ci si deve comportare quando si viene invitati a un matrimonio in Giappone. Grosso modo le cose vanno come segue.

Quando riceverete la partecipazione molto probabilmente troverete allegata una cartolina che serve per confermare la propria presenza o per spiegare brevemente i motivi dell'assenza, e a cui è d'uopo aggiungere comunque un messaggio di congratulazioni.

La cerimonia può essere shintoista, la professione di fede più comune, buddista o cristiana; curiosamente il rito non è necessariamente correlato al credo degli sposi. Nel caso che si tratti di un matrimonio shintoista di solito vi partecipano solo i parenti più stretti della coppia.

Gli sposi allora indossano dei kimono tradizionali da nozze : lui è in nero e lei in bianco con un'acconciatura dei capelli molto complessa chiamata '*takashimada*' (ormai si usa una parrucca) e sopra una specie di cuffia detta '*tsunokakushi*', letteralmente 'copri-corna'. La tradizione leggendaria vuole che la gelosia trasformi la donna in un arrabbiatissimo demone con corna che, si suggerisce, è meglio tenere celate. In breve, dopo che il prete ha annunciato l'unione, tutti si alzano e si inchinano e viene eseguito il '*sansan kudo*': gli sposi bevono tre sorsi di sakè da tre coppe di diverse misure. La coppia quindi legge dei giuramenti e può avvenire, non necessariamente però, uno scambio di anelli. Infine un ramo di '*sasaki*', l'albero sacro dello shintoismo, è offerto agli dei. La bevuta in tre sorsi di una coppa di sakè da parte dei membri delle famiglie conclude la cerimonia religiosa.

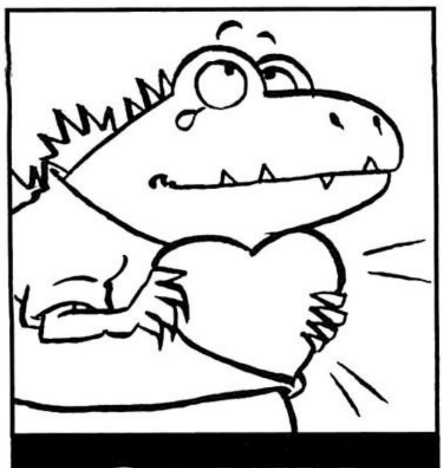
Al ricevimento invece possono partecipare parecchie centinaia di persone. Per gli uomini è di rigore vestirsi di nero con camicia bianca e cravatta bianca o argento (o papillon nero) e scarpe



FESTE GIAPPONESI

HANAMI

Leggendo dei manga, ma anche visionando degli anime, non è difficile incontrare dei ciliegi in fiore. Il ciliegio è infatti un albero molto apprezzato dai giapponesi che gli hanno addirittura dedicato una festa, lo hanami, *che può essere tradotto come 'ammirazione del ciliegio in fiore'. Il ciliegio tradizionale giapponese è il* sakura, *non dà alcun frutto ma unicamente fiori, estremamente apprezzati per la loro bellezza. Da quando comincia la fioritura, verso fine marzo, è consuetudine radunarsi presso i luoghi in cui vi è una forte presenza di questi alberi per fermarsi a contemplarne i rami carichi di fiori, simbolo di bellezza, ma anche di malinconia sprigionata dal loro carattere effimero. Intere famiglie si radunano sotto i ciliegi per fare pic-nic, le aziende sospendono gli straordinari e, dopo l'orario di lavoro, portano i dipendenti in gita presso i luoghi di fioritura. Questa tradizione risale al VI*



GAIJIN

nere. Per le donne, in kimono o all'occidentale, è importante evitare di vestirsi di bianco, colore riservato alla sposa.

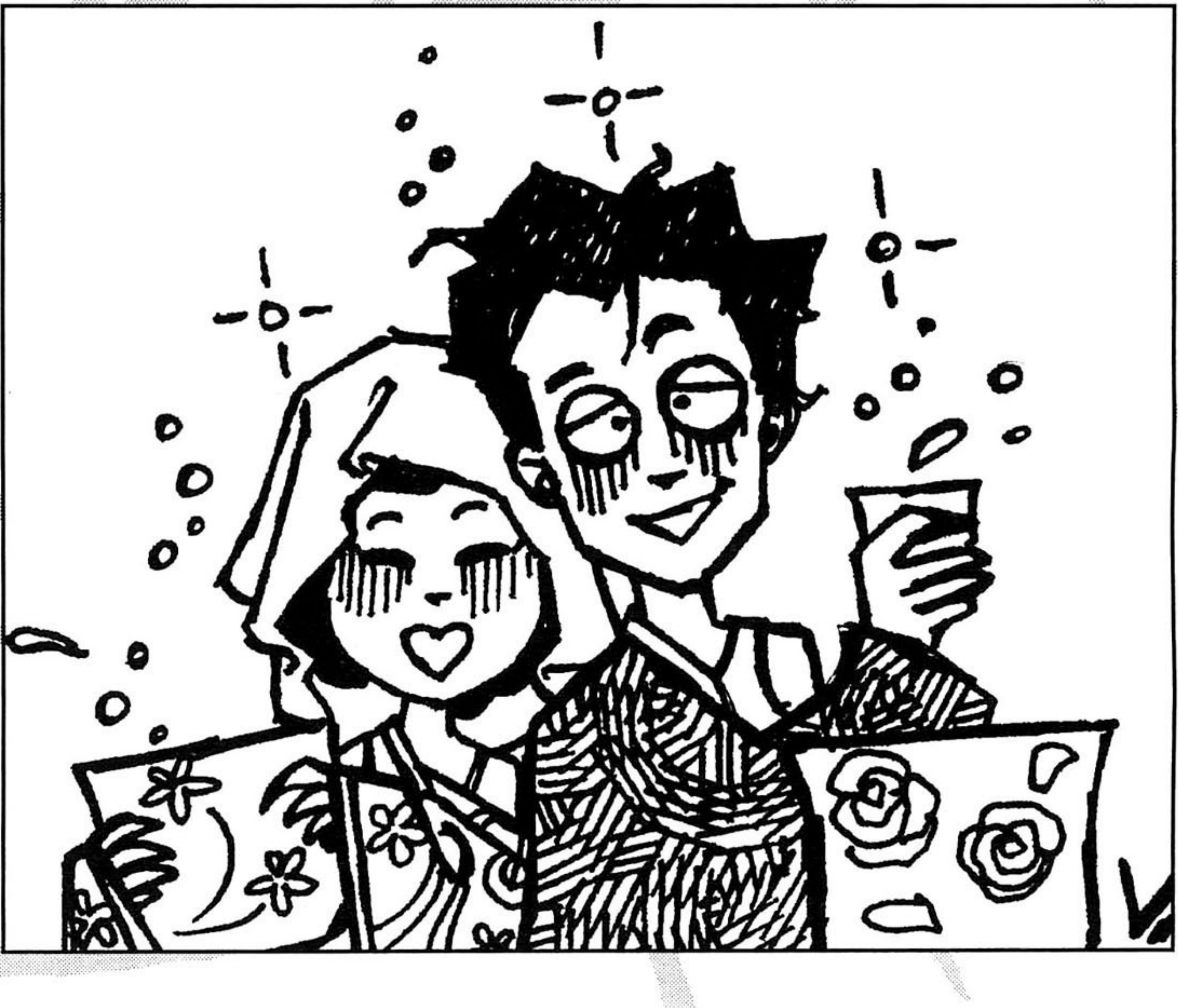
In Giappone non c'è l'usanza di fare dei regali di nozze. Gli invitati portano al ricevimento una busta speciale chiamata '*noshibukuro*' contenente del denaro (banconote nuove, mi raccomando) il cui ammontare dipende dal grado di parentela o di amicizia. Il *noshibukuro* ha delle decorazioni più o meno importanti (ve le descriverò un'altra volta) a seconda della quantità di denaro che deve contenere. Lo si consegna all'entrata, dove si registra il proprio nome ed è assolutamente maleducato usarne uno più carino rispetto all'ammontare di denaro che realmente contiene.

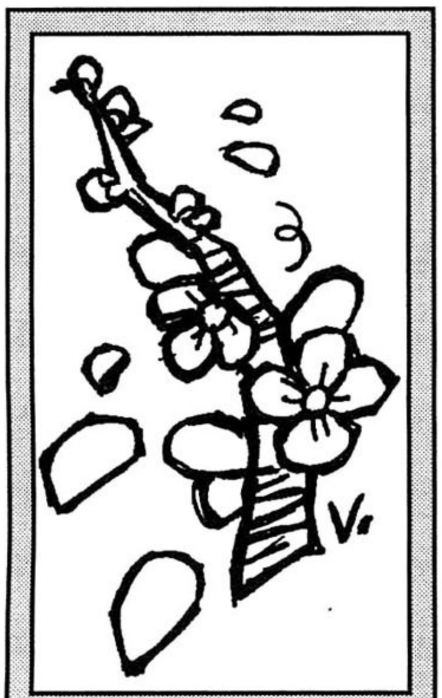
Nella disposizione dei tavoli, più si è vicini a quello degli sposi e più si è importanti. I genitori della coppia invece siedono in fondo alla sala. All'inizio del ricevimento il '*nakodo*', il sensale del matrimonio nel caso che sia stato combinato o un suo sostituto, che siede al tavolo degli sposi, fa un discorso d'apertura cui seguono quelli degli ospiti più importanti. In questa fase tutti ascoltano pazientemente dopodiché viene proposto un brindisi e si può iniziare a mangiare.

A questo punto entra in scena il '*shikaisha*', il maestro di cerimonie, che chiede a turno agli amici e ai conoscenti degli sposi (tra cui i colleghi di lavoro e i superiori che bisogna invitare e che non possono esimersi dal partecipare) di (s)parlare dei festeggiati. Durante questi discorsi abbastanza informali e che ci si aspetta un po' pettegoli, tenuti mentre gli altri partecipanti nel frattempo banchettano, si raccontano aneddoti, magari divertenti, sulla coppia novella. È assolutamente necessario evitare le seguenti parole e qualunque cosa possa avere un significato simile: '*kireru*' (rompersi o tagliarsi), '*hanareru*' e '*wakareru*' (separarsi) perché sono considerate di pessimo augurio in quanto implicano il divorzio.

La sposa durante il ricevimento cambia d'abito due o tre volte e questa pratica è chiamata '*oironaoshi*'. La festa si conclude con un discorso finale di ringraziamento per aver partecipato, rivolto ai presenti da parte di uno dei genitori dello sposo o della sposa, e con questi ultimi che regalano un mazzo di fiori ai rispettivi suoceri. Prima di andarsene, alla fine di tutto, ognuno riceve un piccolo regalo chiamato '*hikidemono*'.

A questo punto a chiunque di voi avesse in programma di sposarsi nel breve termine non mi resta che fargli tanti auguri e suggerire: «Perché non andare in Giappone in luna di miele?».



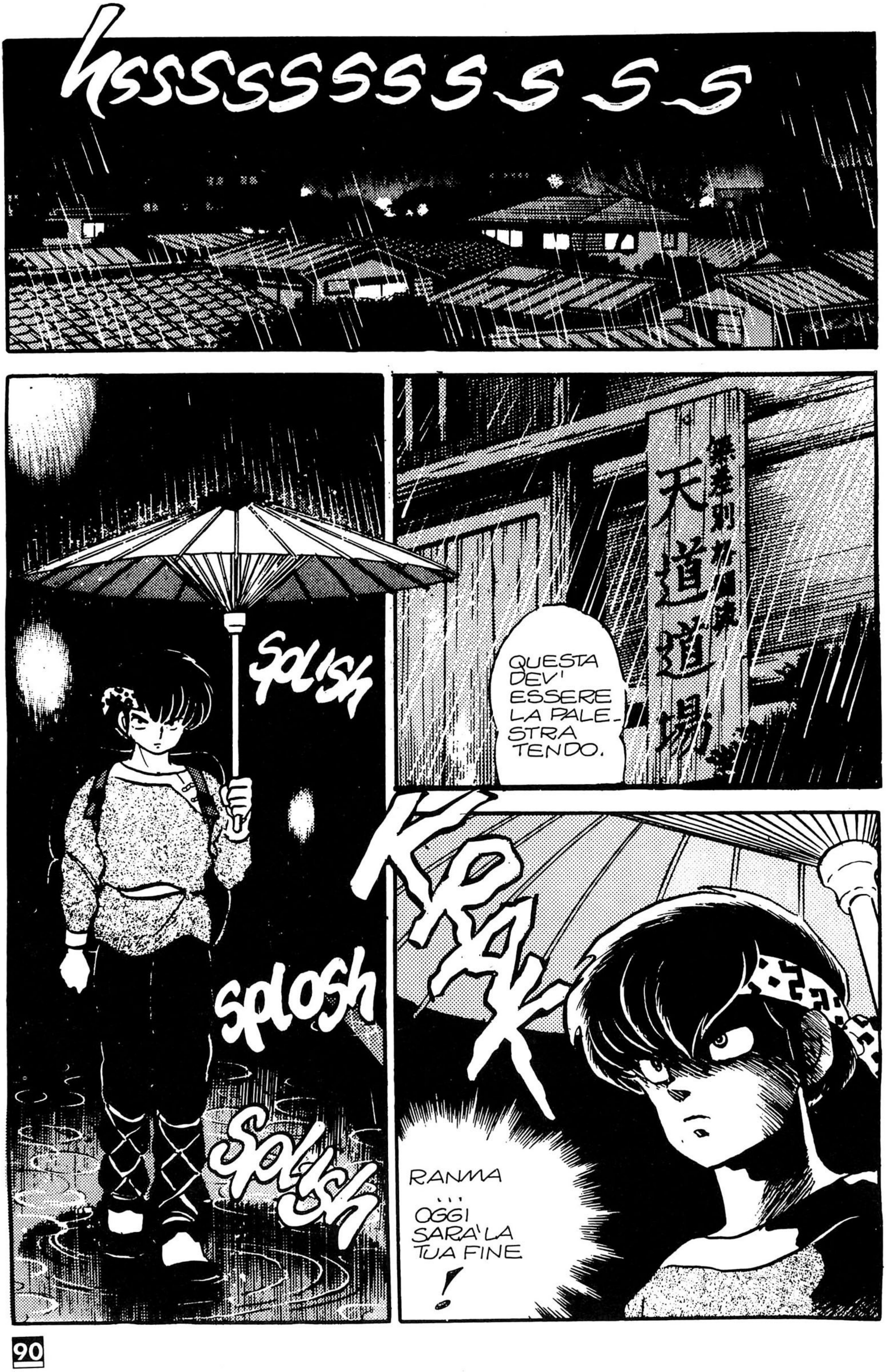


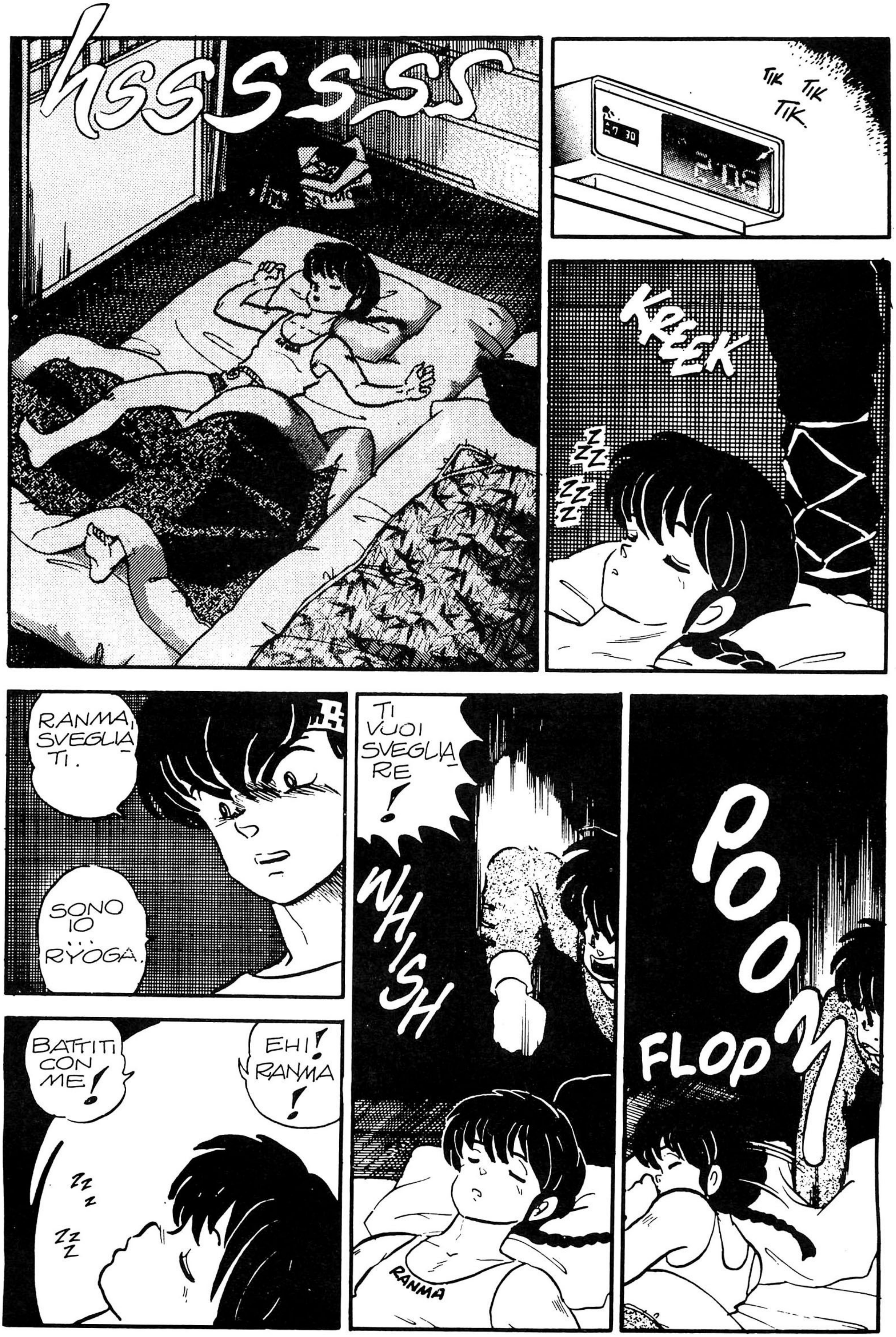
secolo, grazie all'imperatore Jito che apprezzando i ciliegi si recava sempre ad ammirarne la fioritura. Col tempo questa abitudine si è diffusa tra l'aristocrazia e gli altri strati sociali, divenendo vera e propria festa nazionale. Particolare curioso, la festa si sposta dal sud verso il nord del Giappone dato che i ciliegi si coprono di fiori in periodi leggermente differenti a seconda della latitudine. Il procedere della fioritura lungo il Giappone viene seguito da una rete di osservatori disposti nelle maggiori piantagioni. Nella capitale, Tokyo, i fiori di ciliegio sbocciano circa a metà aprile.

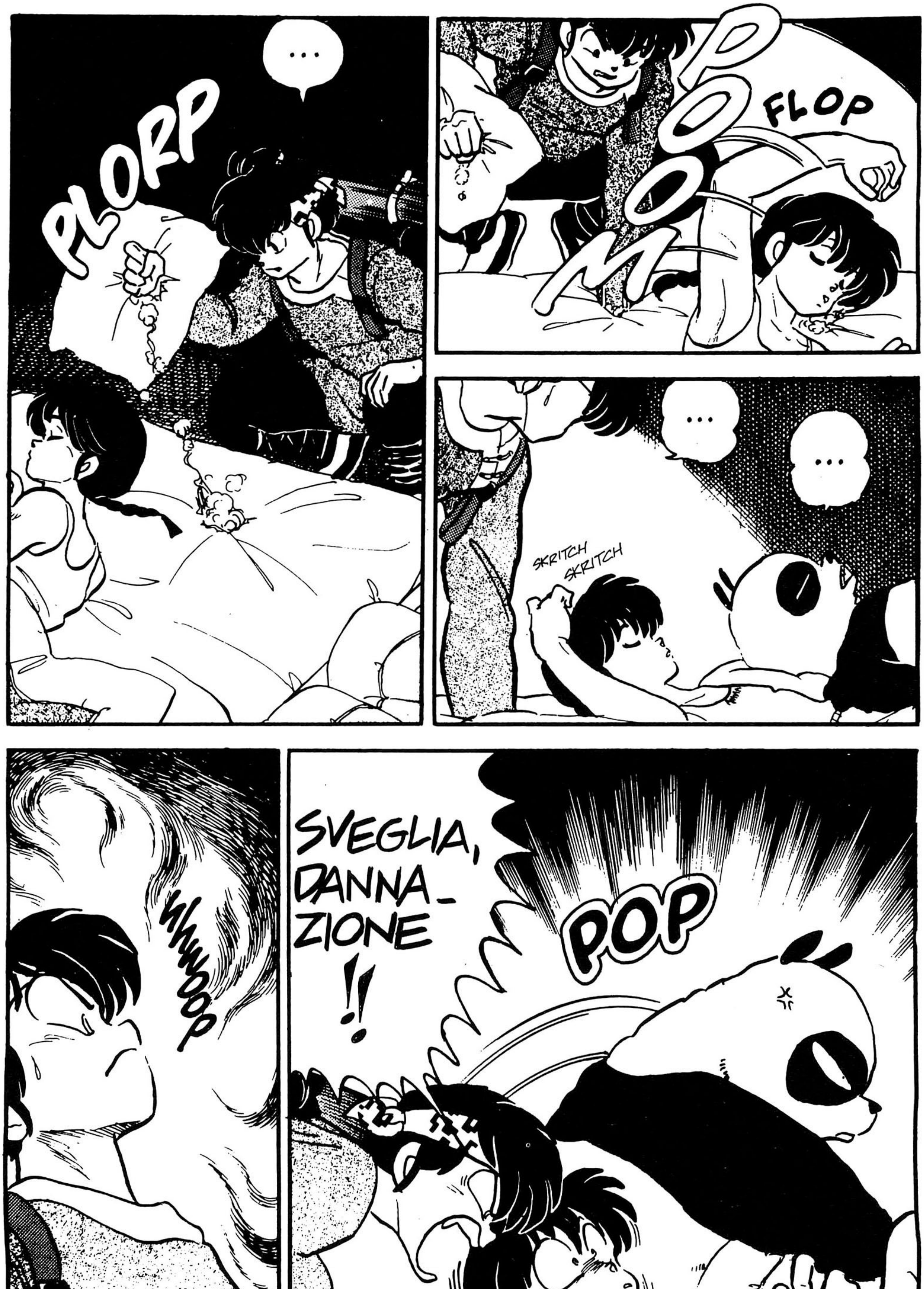
Davide Castellazzi

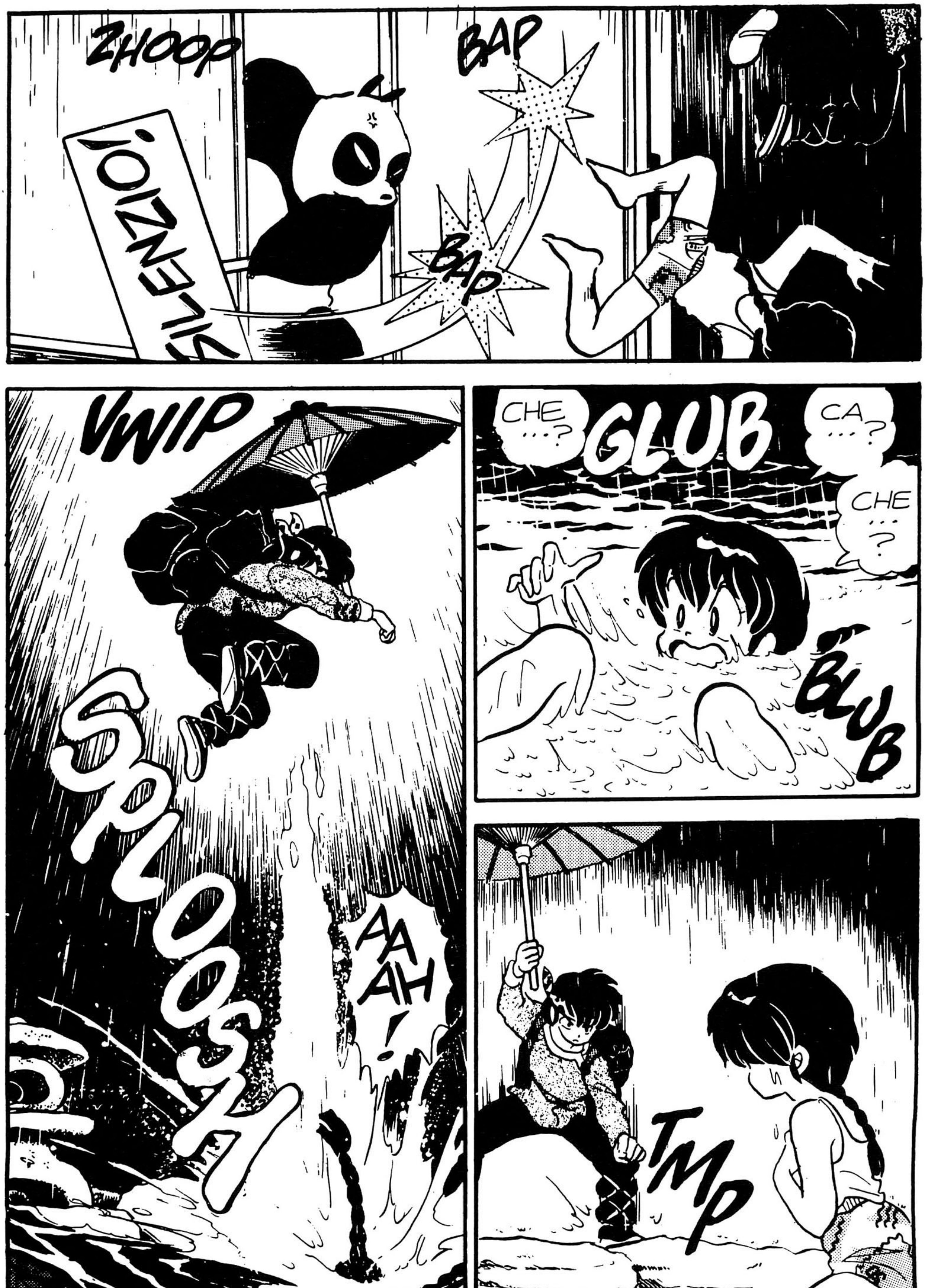
RANMA PARTE 15

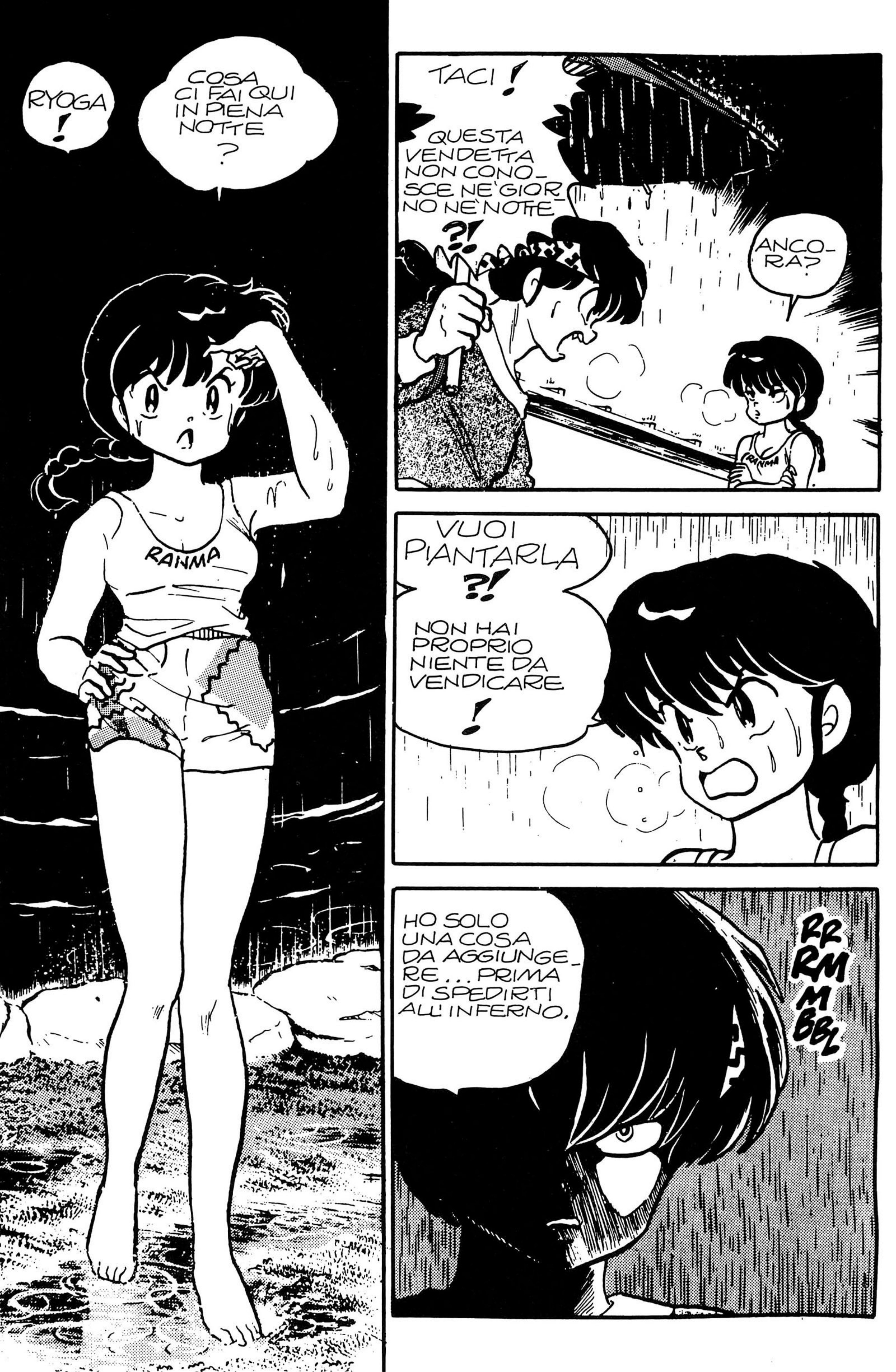
LA TRASFORMAZIONE DI RYOGA

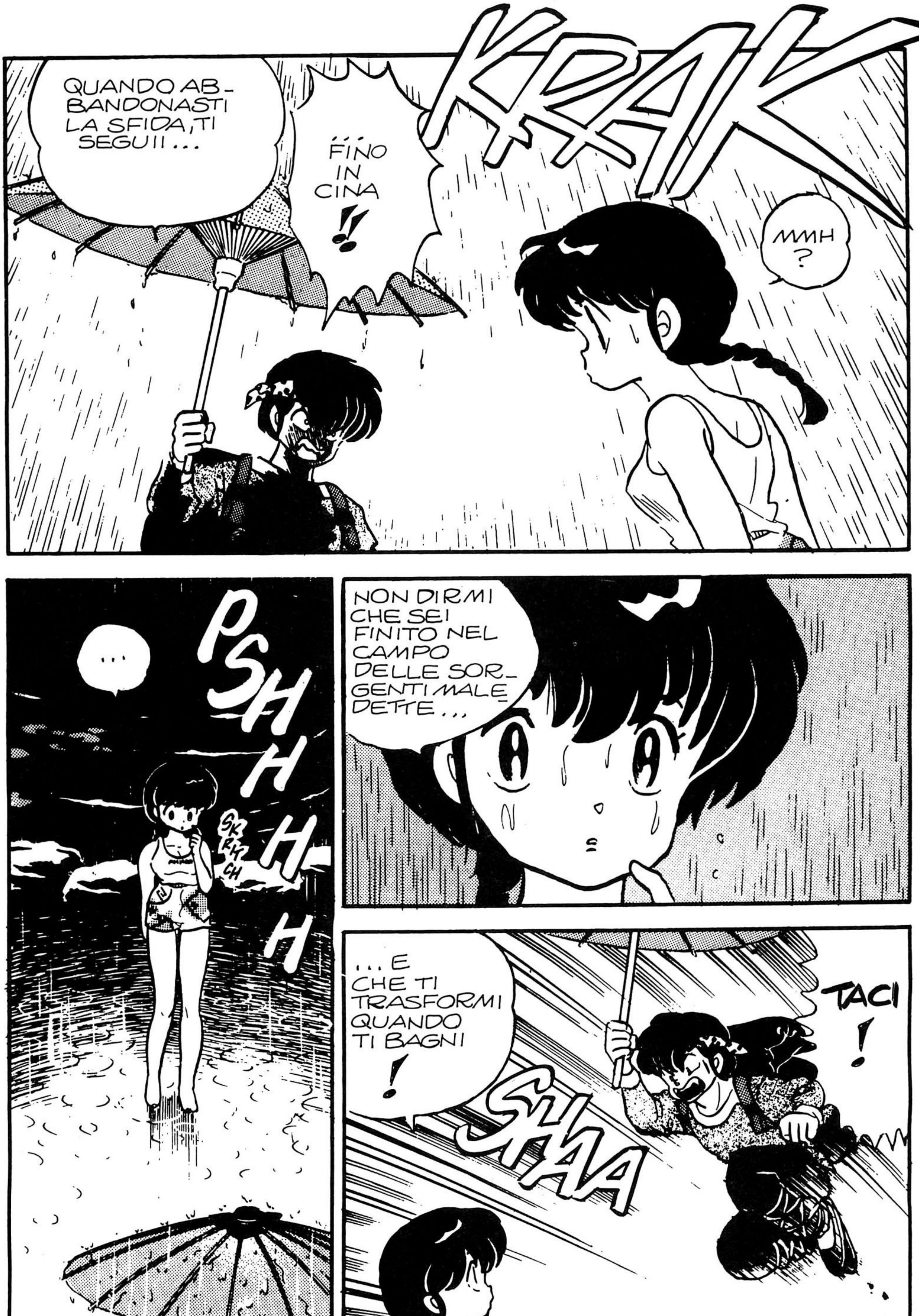

hssssssssss
splish
splosh
splosh
天道道場
QUESTA DEV' ESSERE LA PALESTRA TENDO.
KRAK
RANMA ... OGGI SARA' LA TUA FINE!

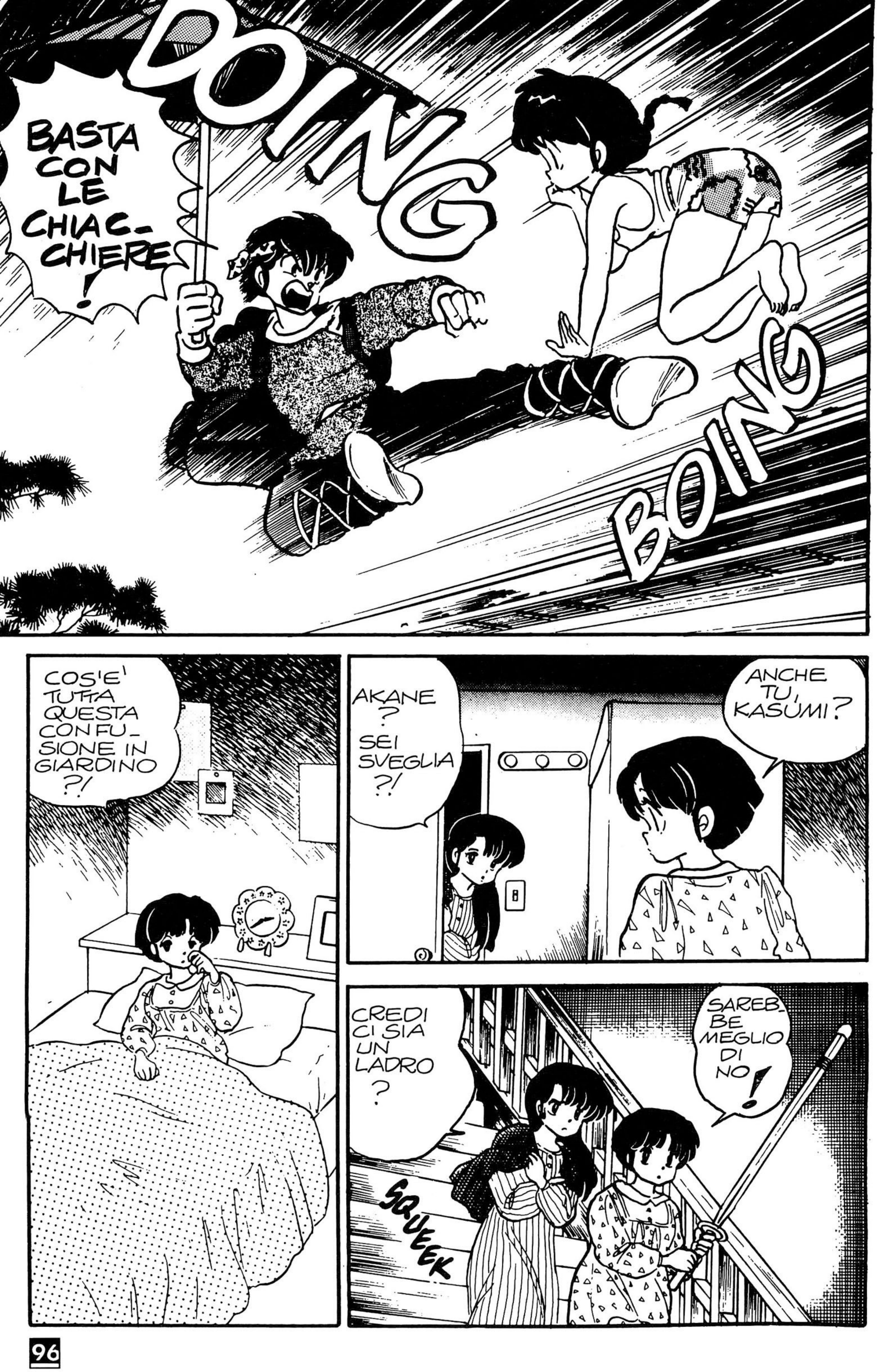

hssssss
TIK TIK TIK
KREEK
ZZZ ZZZ
RANMA, SVEGLIATI.
SONO IO... RYOGA.
EHI! RANMA!
BATTITI CON ME!
ZZZ ZZZ
TI VUOI SVEGLIARE!
WHISH
RANMA
POOOM
FLOP

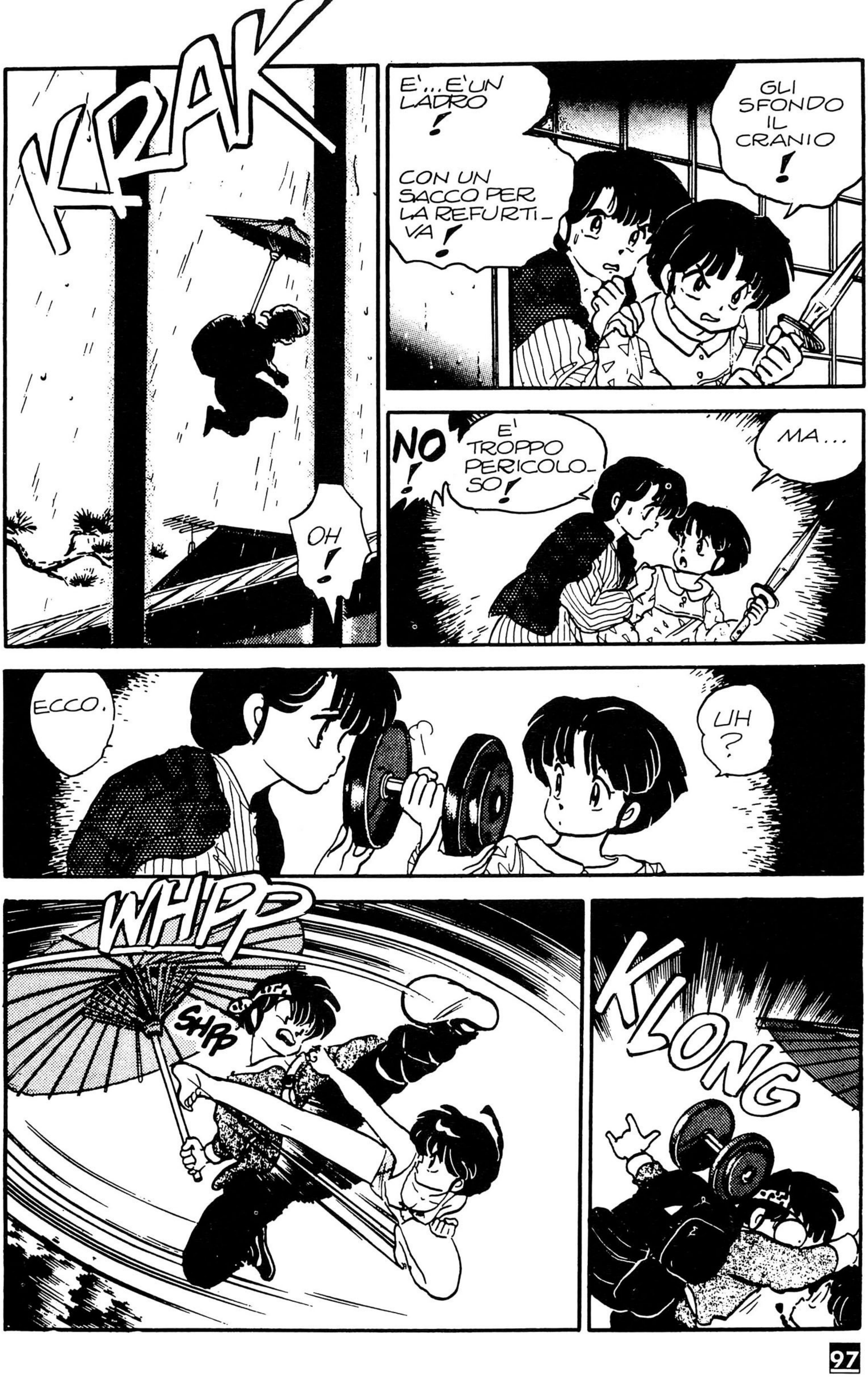

...
PLORP
POOOM
FLOP
...
...
SKRITCH SKRITCH
WHOOOP
SVEGLIA, DANNAZIONE!!
POP

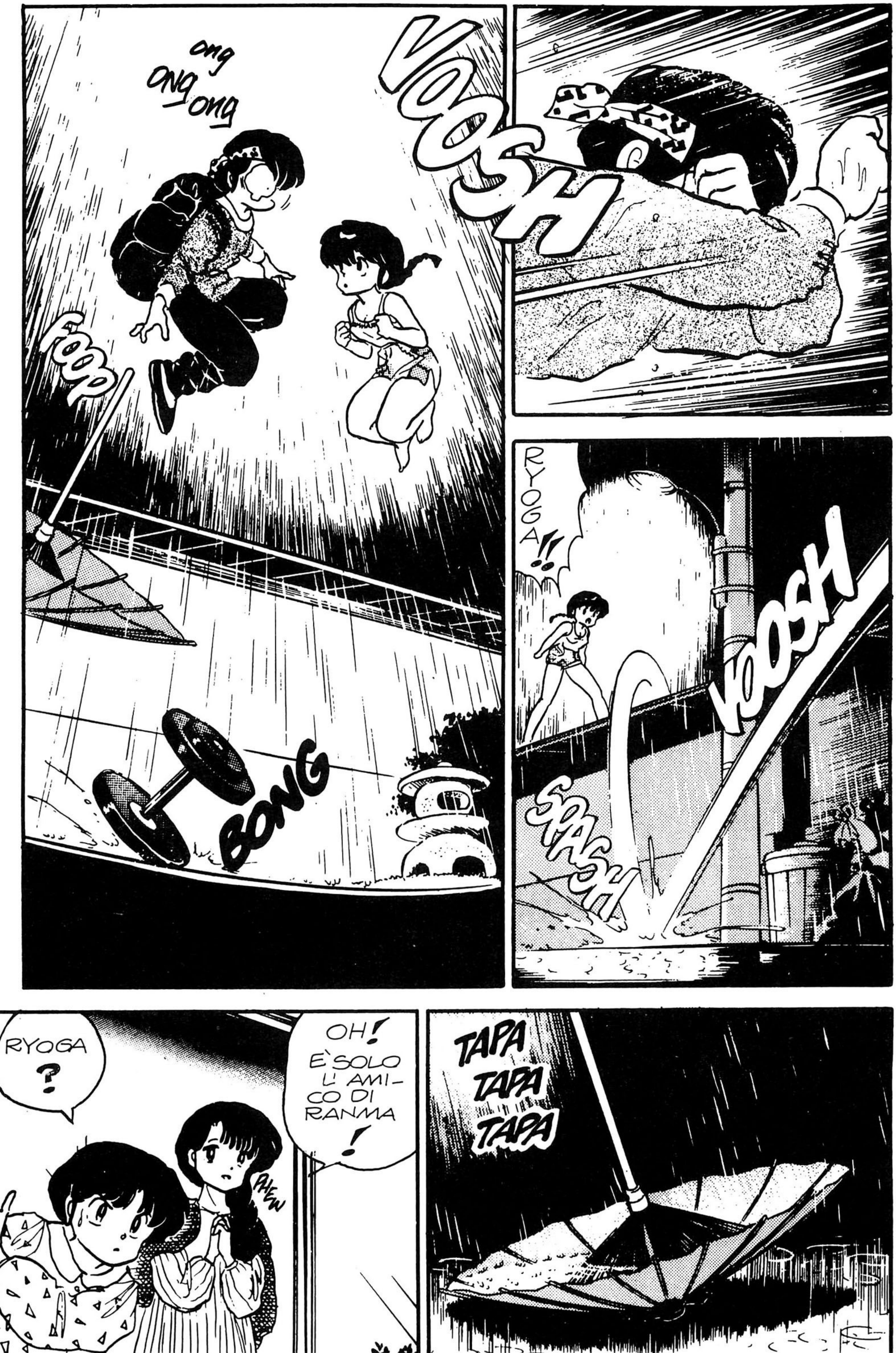

ZHOOP
BAP
SILENZIO!
BAP
BAP
VWIP
SPLOOSH
AAAH!
CHE...?
GLUB
CA...?
CHE...?
BLUB
TMP

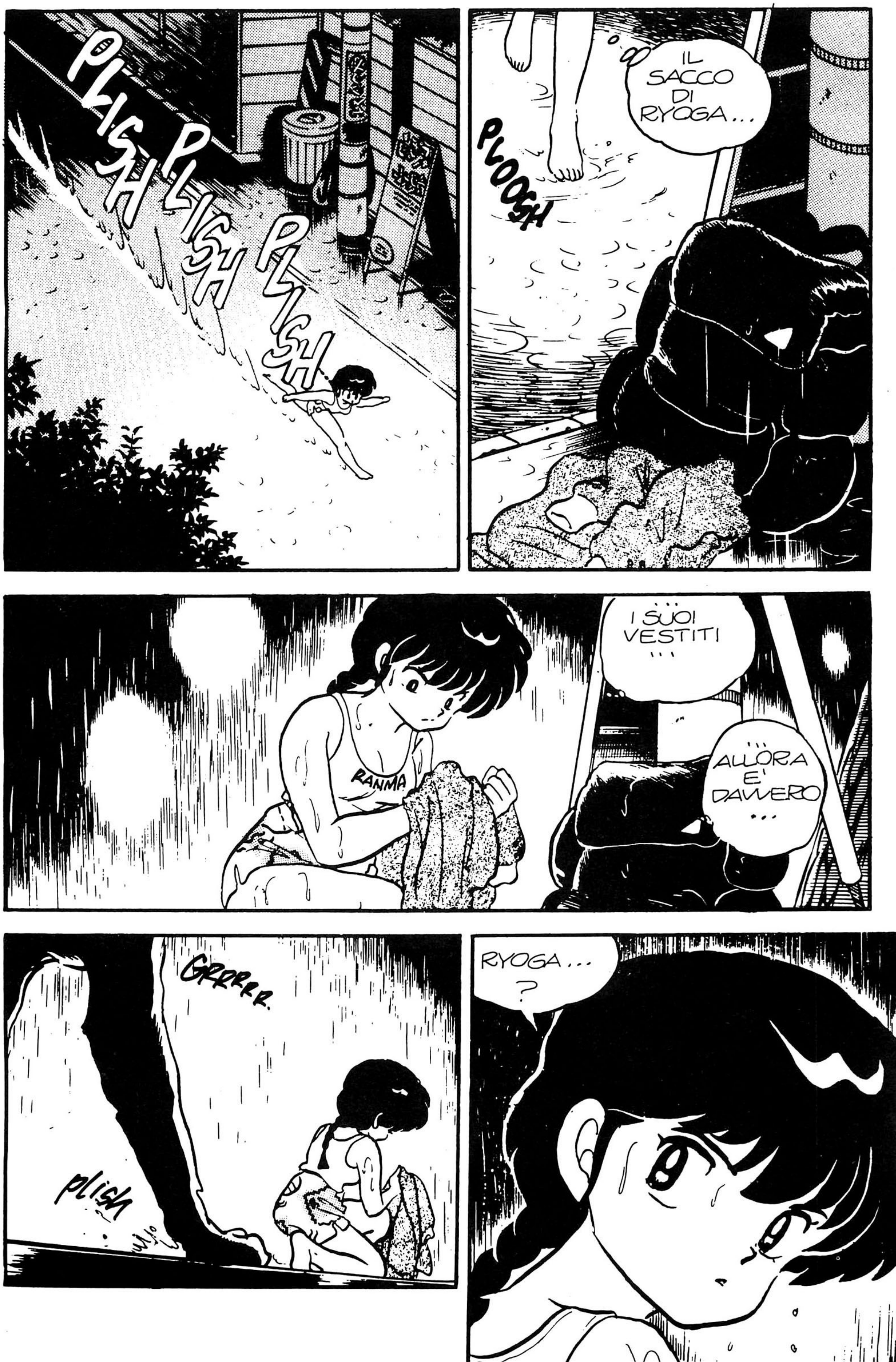

RYOGA !
COSA CI FAI QUI IN PIENA NOTTE ?
TACI !
QUESTA VENDETTA NON CONOSCE NE' GIORNO NE' NOTTE
?!
ANCORA?
VUOI PIANTARLA ?!
NON HAI PROPRIO NIENTE DA VENDICARE !
HO SOLO UNA COSA DA AGGIUNGERE... PRIMA DI SPEDIRTI ALL'INFERNO.
RRRMMBBL
RANMA

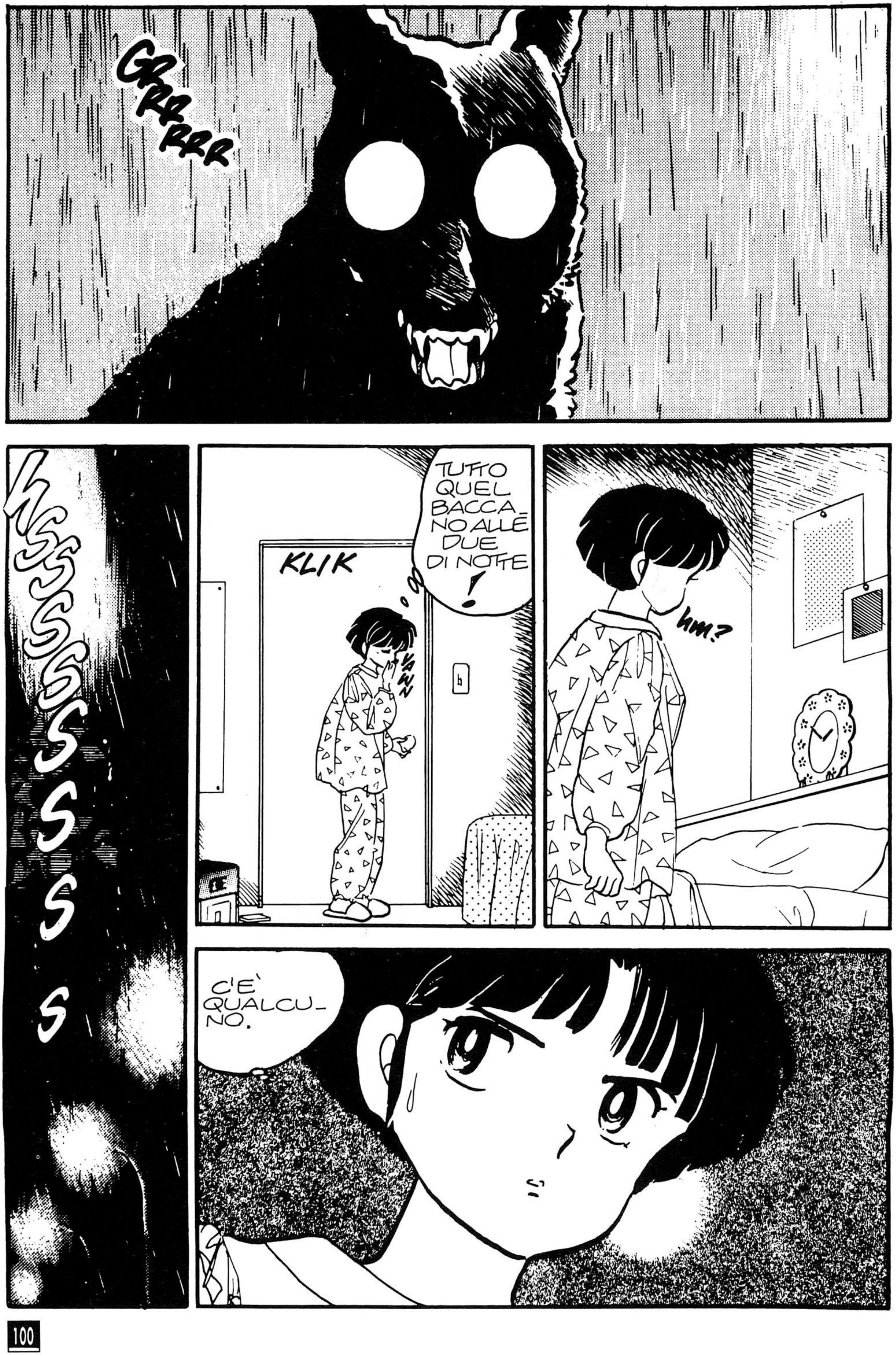

QUANDO ABBANDONASTI LA SFIDA, TI SEGUII...
...FINO IN CINA!!
KRAK
MMH?
NON DIRMI CHE SEI FINITO NEL CAMPO DELLE SORGENTI MALEDETTE...
...E CHE TI TRASFORMI QUANDO TI BAGNI!
TACI!
SHAA
PSHHHH
...
SKRKKCH

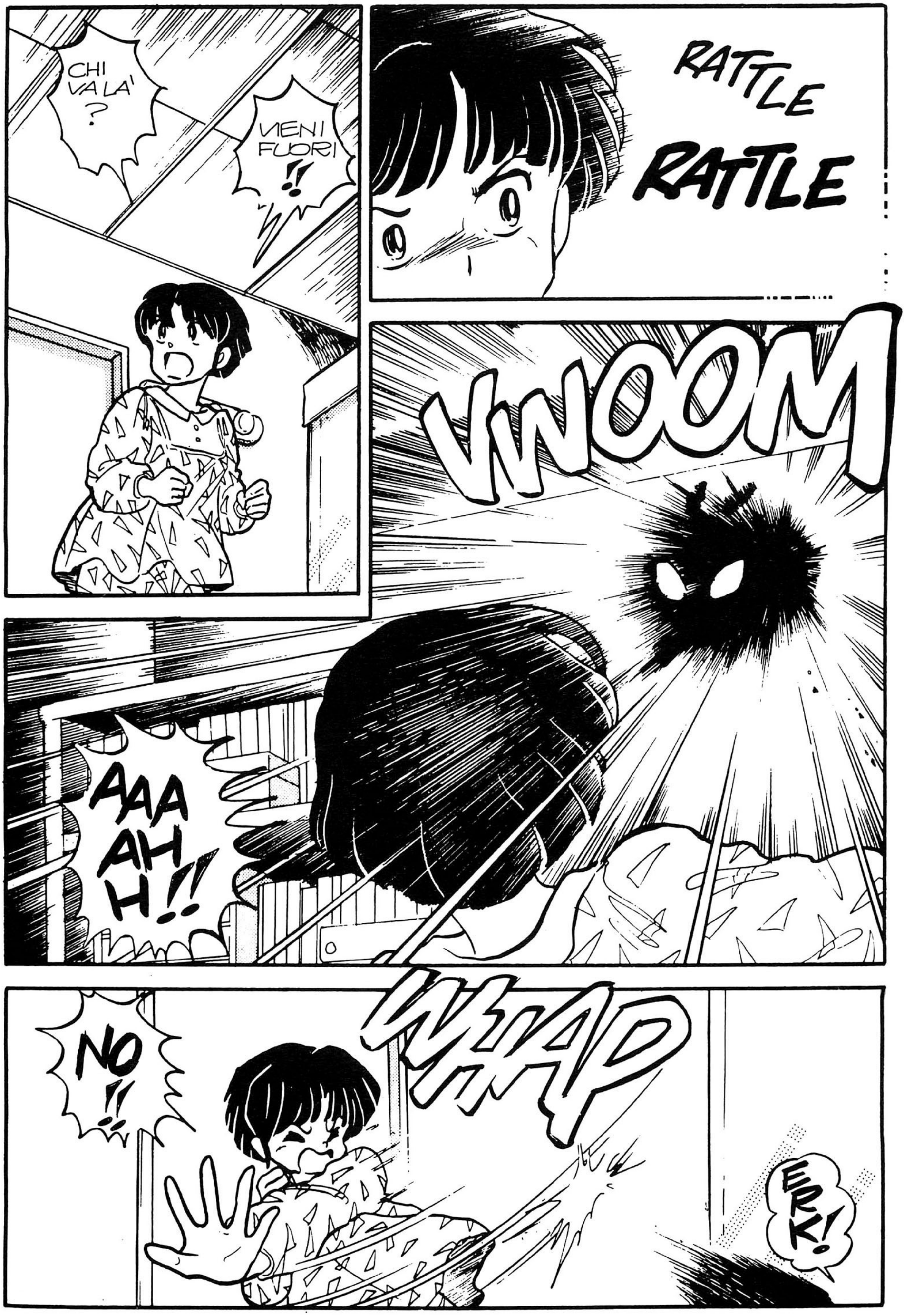

DOING
BASTA CON LE CHIACCHIERE!
BOING
COS'E' TUTTA QUESTA CONFUSIONE IN GIARDINO?!
AKANE? SEI SVEGLIA?!
ANCHE TU, KASUMI?
CREDI CI SIA UN LADRO?
SAREBBE MEGLIO DI NO!
SQUEEK

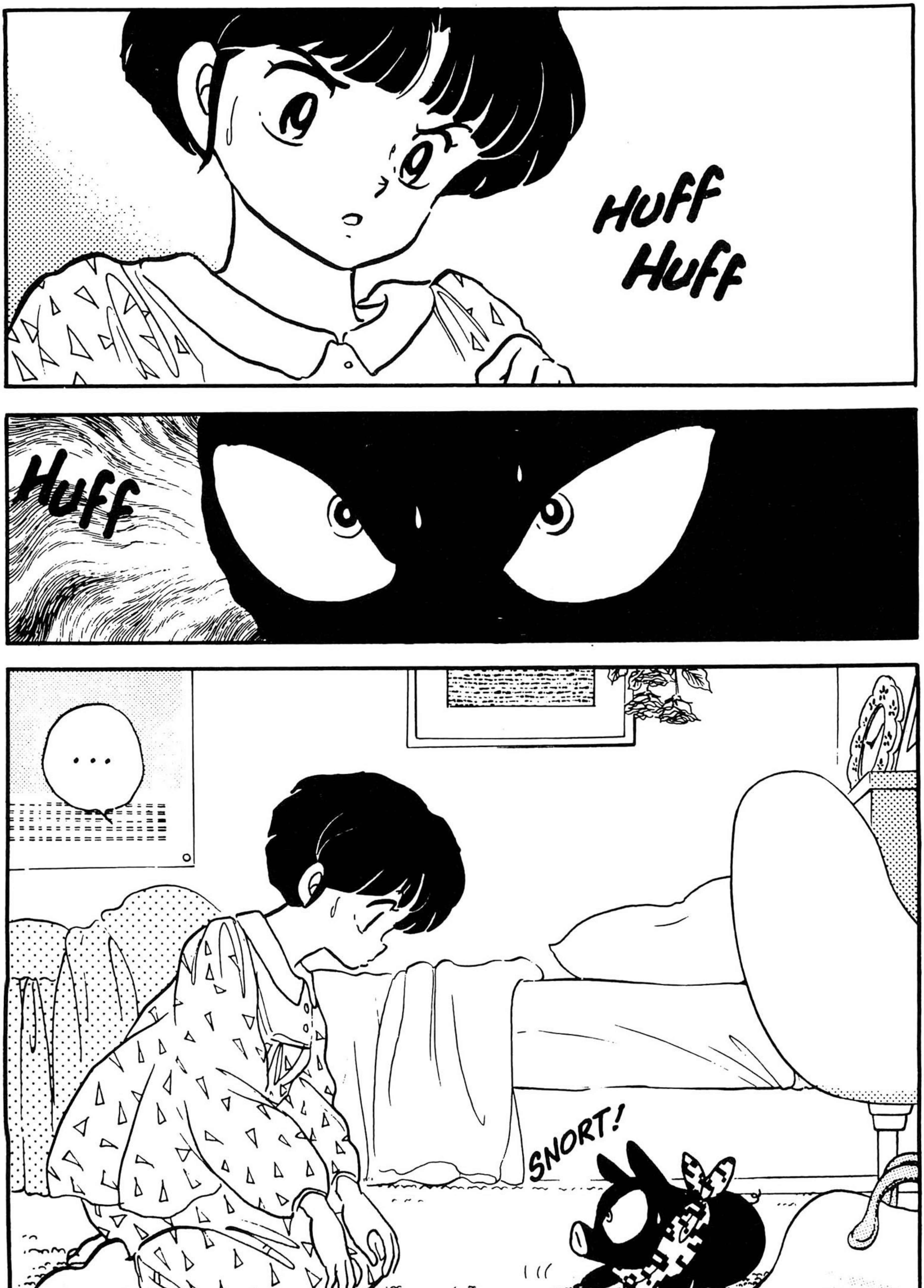

KRAK
OH!
E'... E'UN LADRO!
CON UN SACCO PER LA REFURTIVA!
GLI SFONDO IL CRANIO!
NO!
E' TROPPO PERICOLOSO!
MA...
ECCO.
UH?
WHPP
SHPP
KLONG

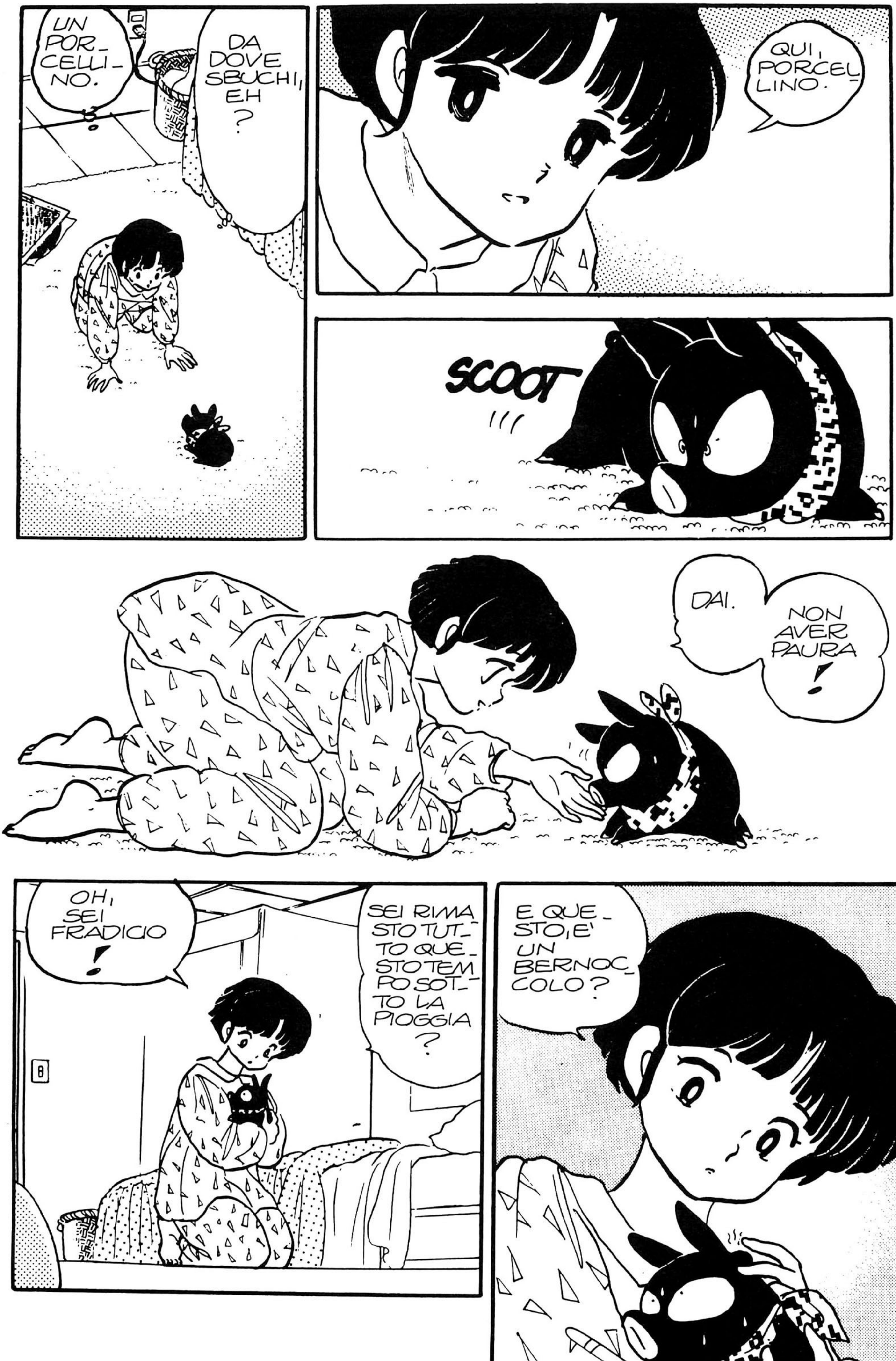

ong
ong ong ong
FOOP
BONG
VOOSH
RYOGA!!
VOOSH
SPLASH
RYOGA ?
OH! È SOLO L'AMICO DI RANMA!
PHEW
TAPA TAPA TAPA TAPA

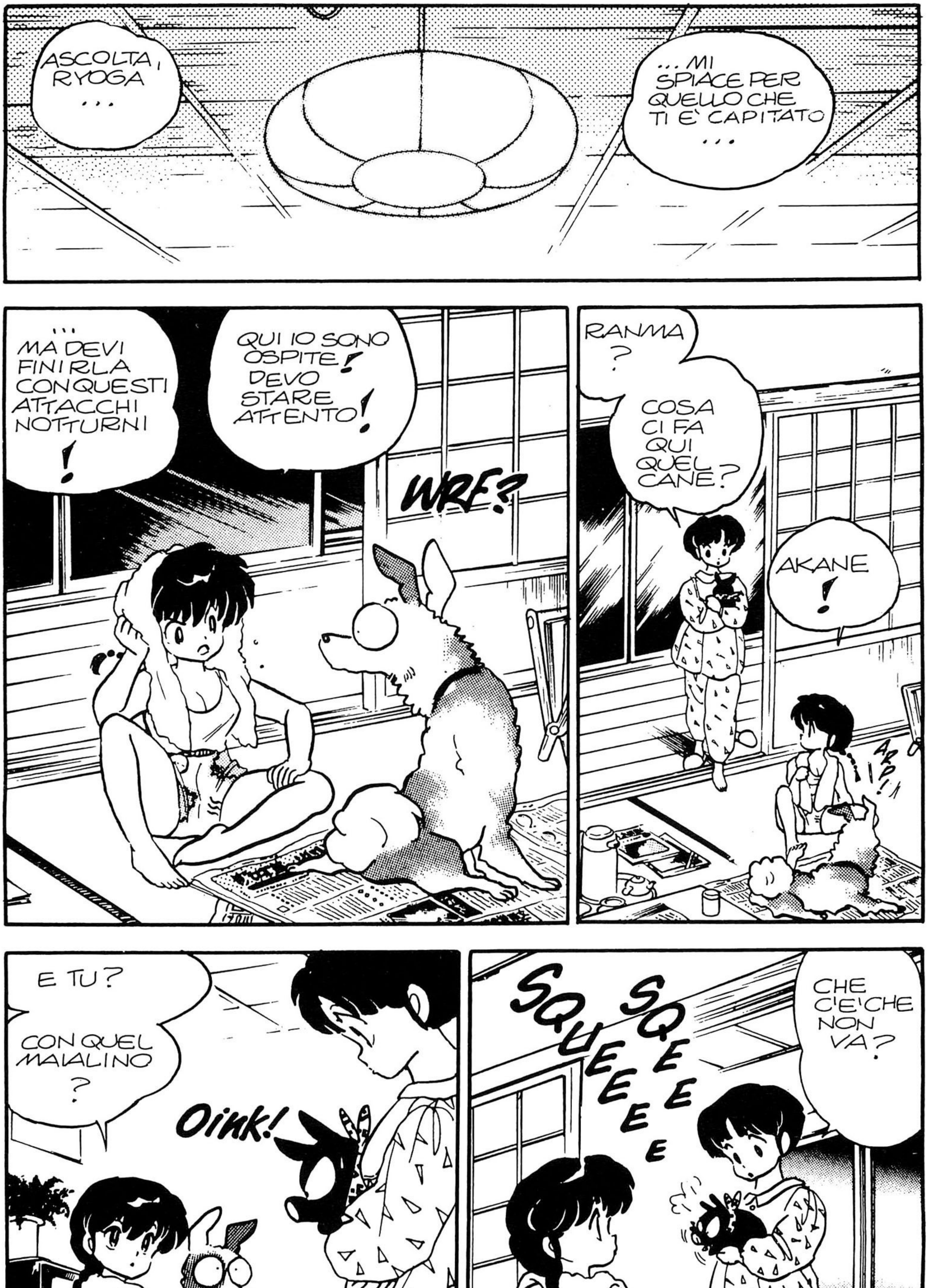

PLISH PLISH PLISH PLISH
PLOOOSH
IL SACCO DI RYOGA...
... I SUOI VESTITI ...
... ALLORA E' DAVVERO ...
GRRRRR.
plish
RYOGA... ?

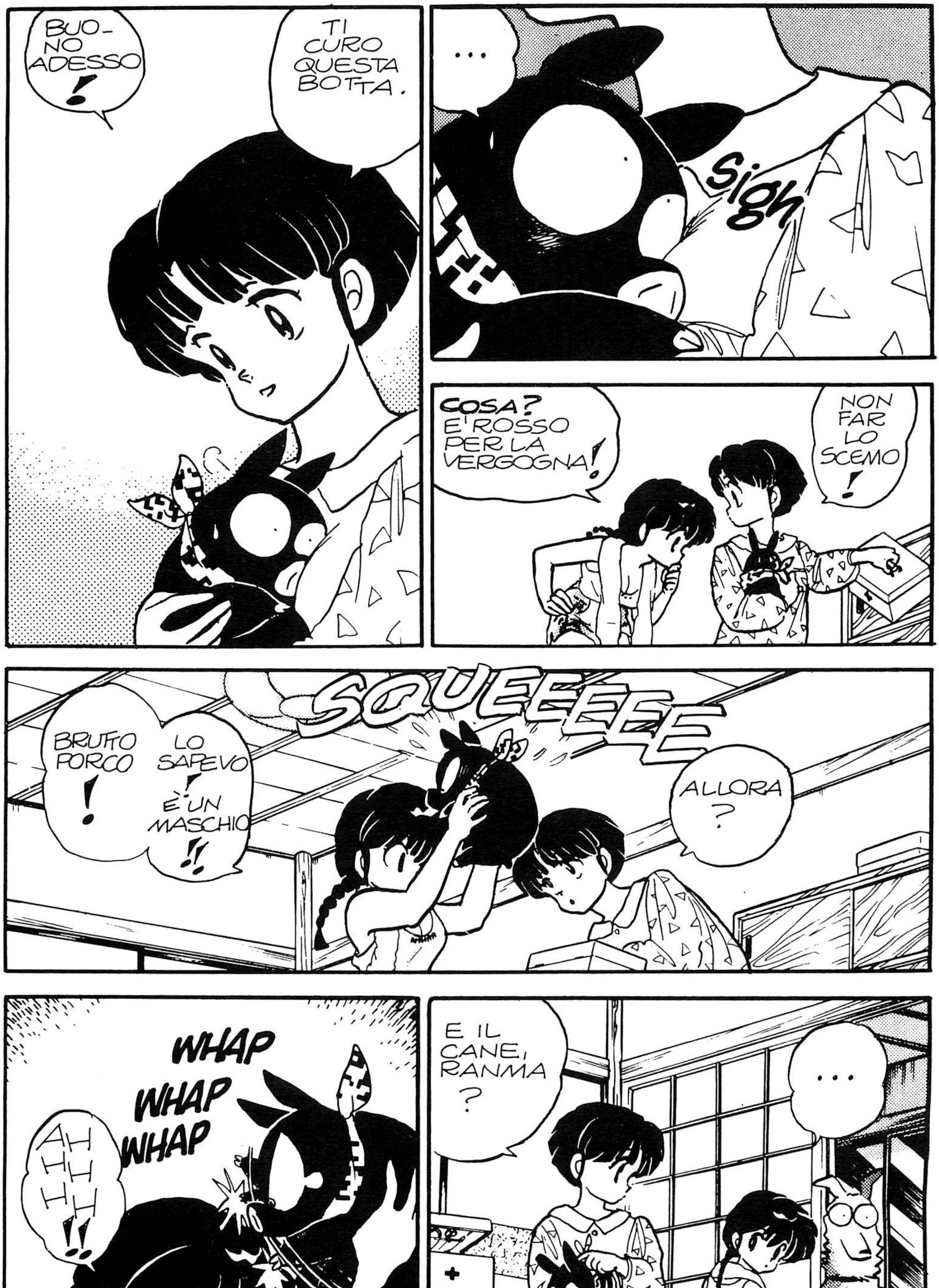

GRRRRRR
hm?
TUTTO QUEL BACCANO ALLE DUE DI NOTTE!
KLIK
YAWN
HSSSSSSSSSS
C'È QUALCUNO.

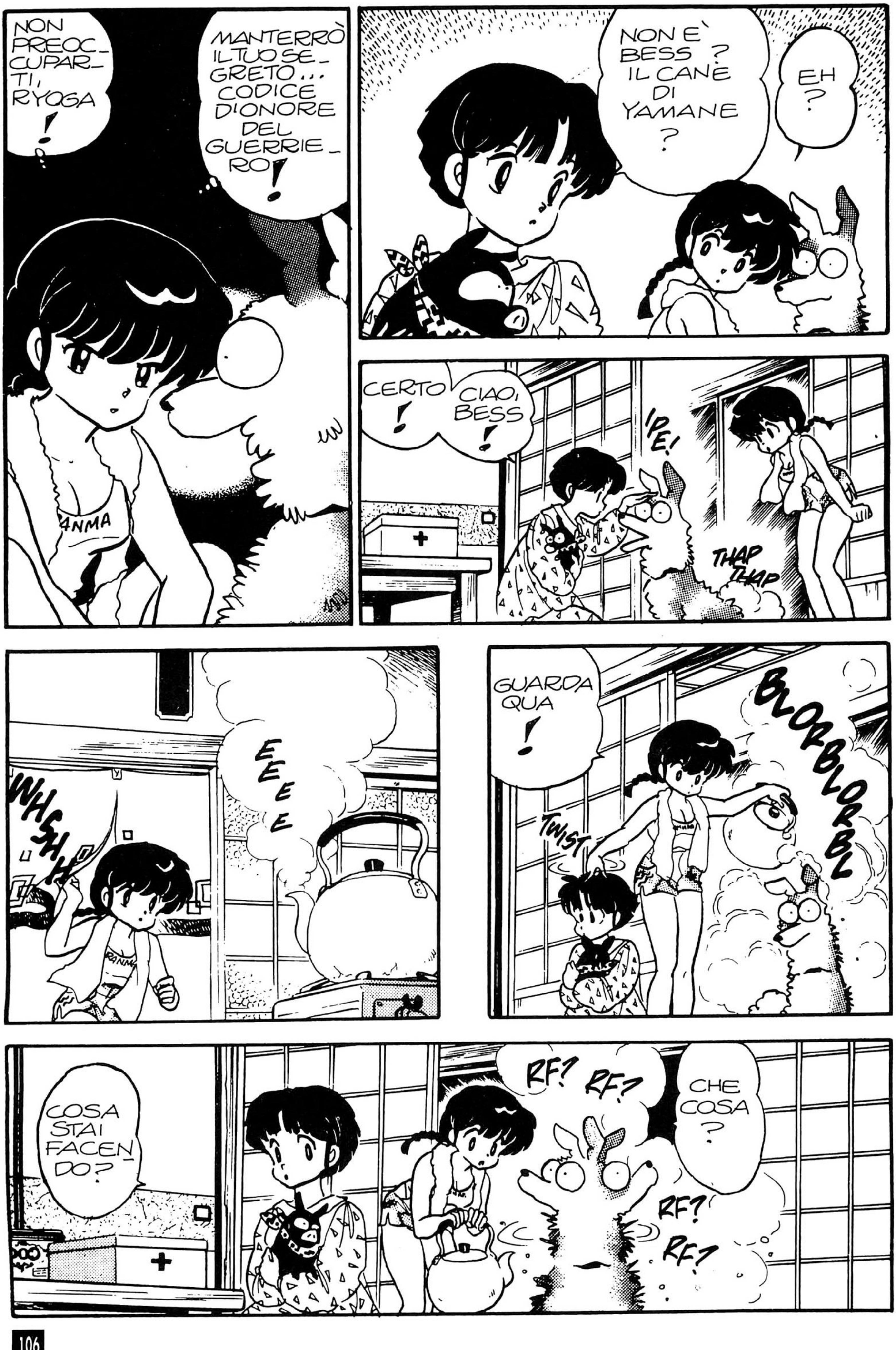

CHI VA LA' ?
VIENI FUORI !!
RATTLE
RATTLE
VWOOM
AAAAHH!!
NO !!
WHAP
ERK!

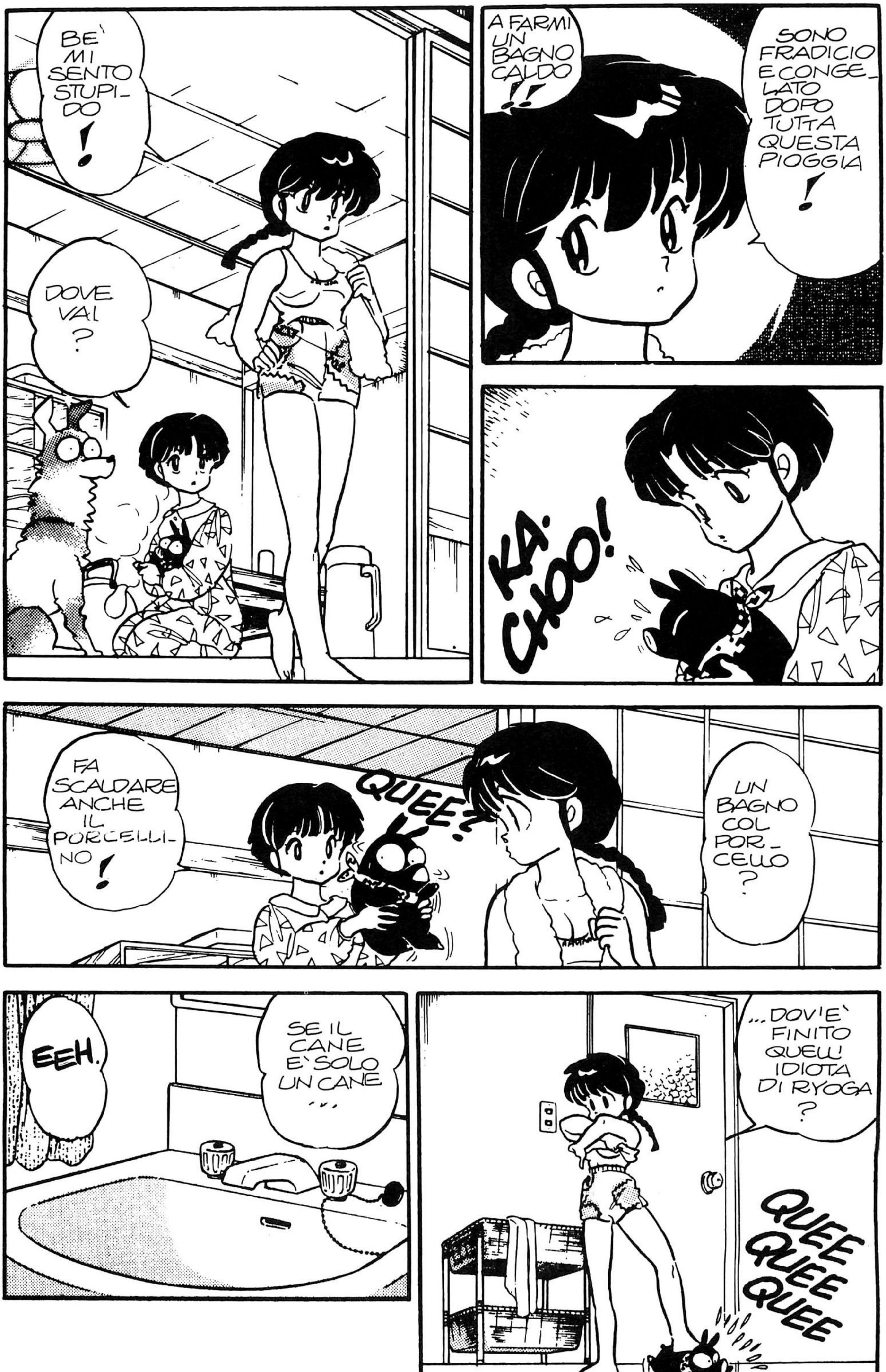

HUFF
HUFF
HUFF
...
SNORT!

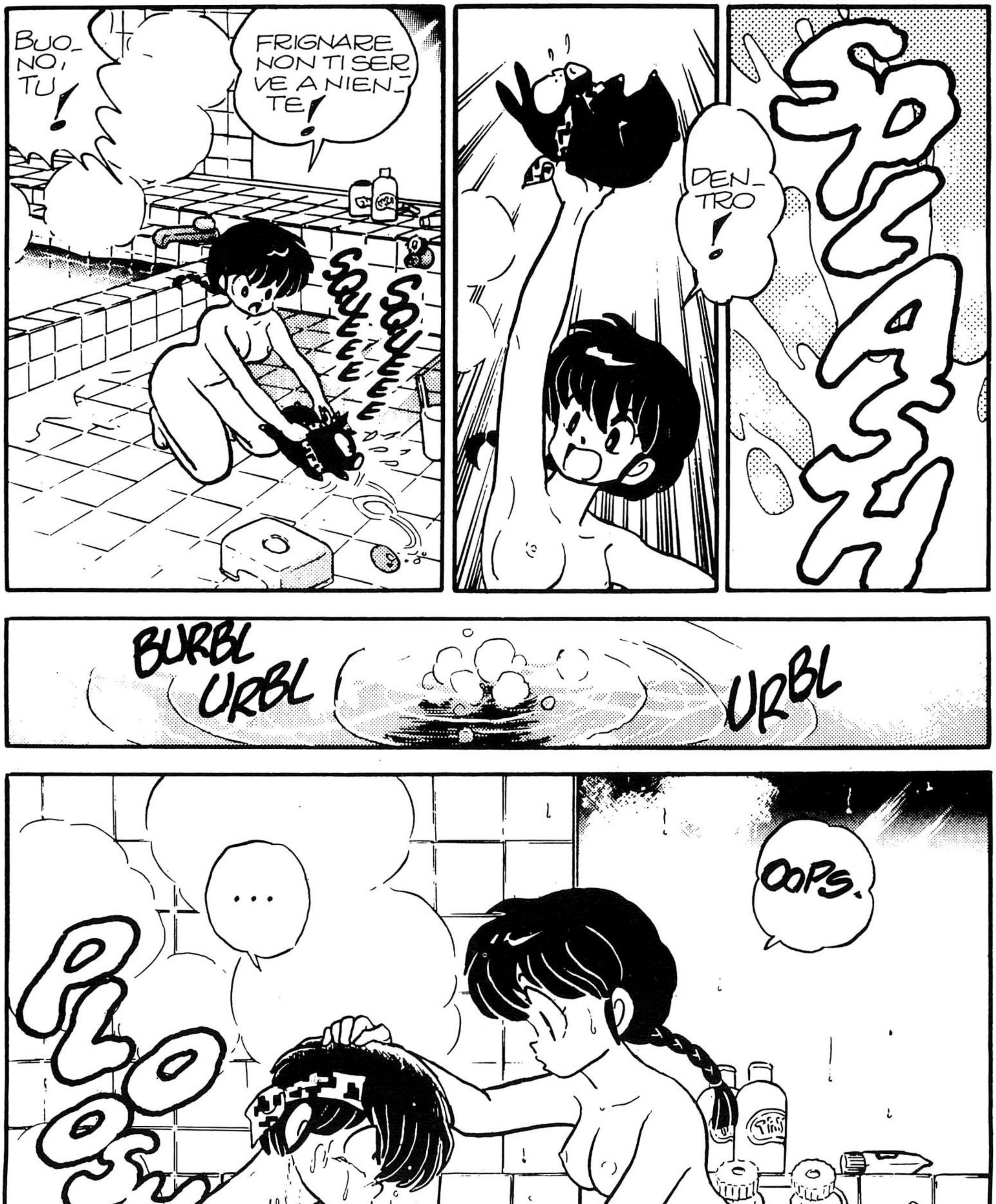

UN PORCELLINO.
DA DOVE SBUCHI, EH?
QUI, PORCELLINO.
SCOOT
DAI.
NON AVER PAURA!
OH, SEI FRADICIO!
SEI RIMASTO TUTTO QUESTO TEMPO SOTTO LA PIOGGIA?
E QUESTO, E' UN BERNOCCOLO?


ASCOLTA, RYOGA ...
... MI SPIACE PER QUELLO CHE TI E' CAPITATO ...
... MA DEVI FINIRLA CON QUESTI ATTACCHI NOTTURNI!
QUI IO SONO OSPITE! DEVO STARE ATTENTO!
WRF?
RANMA?
COSA CI FA QUI QUEL CANE?
AKANE!
ARF!
E TU?
CON QUEL MAIALINO?
Oink!
SQUEEEEE
SQEEEE
CHE C'E' CHE NON VA?


...
Sigh
TI CURO QUESTA BOTTA.
BUONO ADESSO!
NON FAR LO SCEMO!
COSA? E'ROSSO PER LA VERGOGNA!
ALLORA?
SQUEEEEEE
LO SAPEVO! È UN MASCHIO!!
BRUTTO PORCO!
...
E IL CANE, RANMA?
WHAP WHAP WHAP
AHHHH!!


NON PREOCCUPARTI, RYOGA!...
MANTERRÒ IL TUO SEGRETO... CODICE D'ONORE DEL GUERRIERO!...
NON È BESS? IL CANE DI YAMANE?
EH?
CERTO!
CIAO, BESS!
PE!
THAP THAP
WHSHH
EEEE
GUARDA QUA!
TWIST
BLORBLORBLORBL
COSA STAI FACENDO?
RF? RF?
CHE COSA?
RF?
RF?

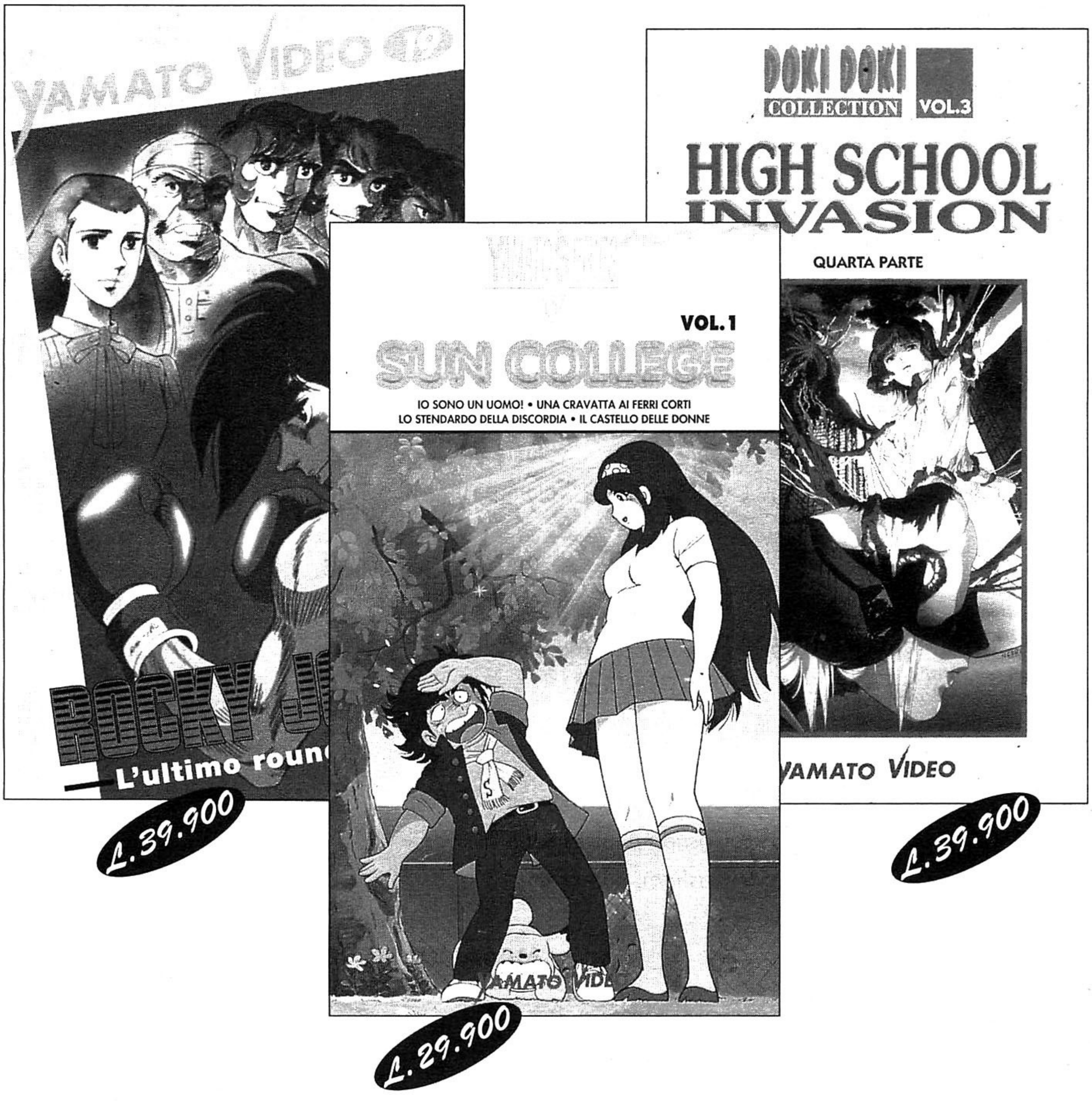

BE' MI SENTO STUPIDO!
DOVE VAI?
A FARMI UN BAGNO CALDO!!
SONO FRADICIO E CONGELATO DOPO TUTTA QUESTA PIOGGIA!
KA-CHOO!
FA SCALDARE ANCHE IL PORCELLINO!
QUEEE?
UN BAGNO COL PORCELLO?
EEH.
SE IL CANE È SOLO UN CANE...
...DOV'È FINITO QUELL'IDIOTA DI RYOGA?
QUEE QUEE QUEE


BUONO, TU!
FRIGNARE NON TI SERVE A NIENTE!
SQUEEEE
SQUEEEEE
DENTRO!
SPLASH
BURBL URBL
URBL
...
OOPS.
PLOSH

CONTINUA...

YAMATO VIDEO

La più completa collezione di disegni animati giapponesi presenta:


YAMATO VIDEO 12
ROCKY JO
L'ultimo round
L.39.900
VOL. 1
SUN COLLEGE
IO SONO UN UOMO! • UNA CRAVATTA AI FERRI CORTI
LO STENDARDO DELLA DISCORDIA • IL CASTELLO DELLE DONNE
YAMATO VIDEO
L.29.900
DOKI DOKI COLLECTION VOL.3
HIGH SCHOOL INVASION
QUARTA PARTE
YAMATO VIDEO
L.39.900

a febbraio arriva **MACROSS II**

Tutte le videocassette sono disponibili presso il punto vendita
Yamato Shop • via Lecco 2 • 20124 Milano • tel. 02/29409679

Yamato srl • via Solferino 41 • 20035 Lissone (MI) • tel. 039/2459463 • fax 039/2459462

HUNTER

LE NOVITA' DEL CATALOGO HUNTER

Approfitto inizialmente di questo spazio per ringraziare ***Alan Chiappavento*** *per le fotografie regalatemi alla Fiera di Lucca,* ***Barbara di Arenzano*** *per i validi consigli e per i graditi manufatti che adornano la mia scrivania, e per salutare la* ***Banda Blues Sisters****, all'anagrafe* ***Tiziana Genco*** *e* ***Alessandra Tixi****, simpatiche adoratrici della Rosa di Versailles.*

A novembre avete apprezzato il nuovo catalogo, ma altre leccornie si aggiungono ogni giorno al meraviglioso repertorio di materiale originale giapponese di Hunter. Voglio segnalare ai fan di Gundam l'uscita del primo cofanetto di laser disc relativi alla serie tv Z Gundam e, per gli erotomani, l'avvento del cofanetto di Urotsukidoji. Grande attesa invece per la trasposizione a cartoni animati del fumetto Compiler e della consulente particolare My My My. Ancora due ristampe 'eccellenti': i memorial box della serie televisiva di Lamù, 50 laser disc, e di Maison Ikkoku, 24 laser disc. Gli interessati possono telefonarci allo 051/353023.

Se, come prevedo, il prezzo dello yen sarà ancora elevato, prima di chiedere quanto costano ingerite un cardiotonico, onde evitare manga-menti e manga-infarti.

Mister Hunter

RANMA 1/2

CD 732 *Ranma 1/2*, Le sigle iniziali	60.000
CD 731 *Ranma 1/2*, Le sigle finali	60.000

VICTORY GUNDAM

LD 384 *Victory Gundam*, volume 1	212.000
LD 385 *Victory Gundam*, volume 2	212.000
LD 578 *Victory Gundam*, volume 3	212.000
LD 603 *Victory Gundam*, volume 4	212.000

ONIISAMA E...

LD 370 *Oniisama e...*, volume 1	266.000
LD 372 *Oniisama e...*, volume 2	266.000
LD 373 *Oniisama e...*, volume 3	266.000
LD 599 *Oniisama e...*, volume 4	266.000
LD 601 *Oniisama e...*, volume 5	266.000

ULTIMISSIME

LD 600 *Patlabor The Movie 2*	266.000
LD 602 *Dirty Pair Flash*	135.000
LD 395 *My My My*	218.000
LD 393 *Compiler*, OAV	163.000
LD 397 *Cashern*, nuova serie 1	134.000
LD 398 *Cashern*, nuova serie 2	134.000
LD 399 *Cashern*, nuova serie 3	134.000

MASAMUNE SHIROW

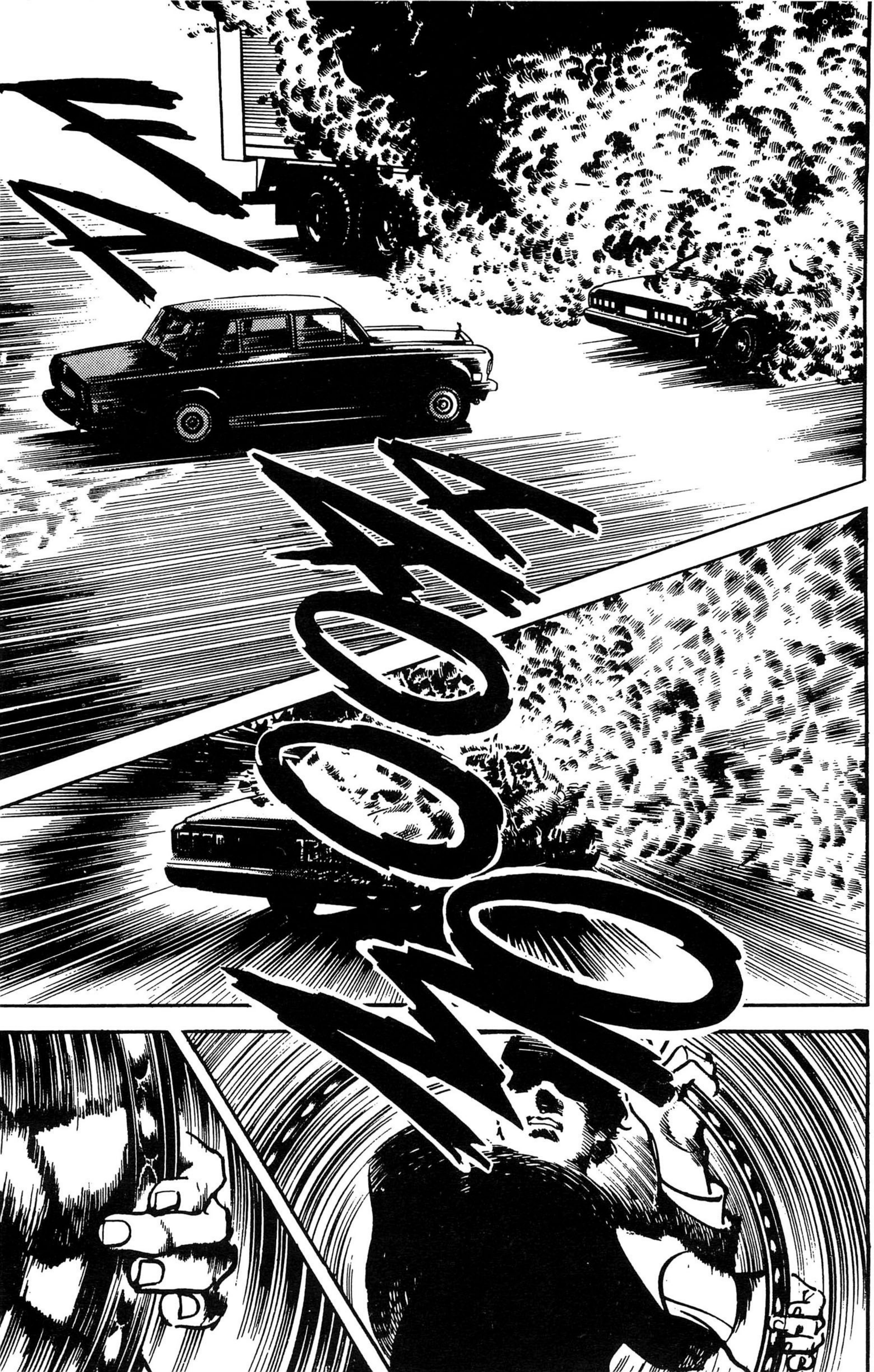
LD 390 *Dominion II*, serie, volume 1	130.000
LD 605 *Dominion II*, serie, volume 2	130.000
LD 12 *Black Magic M66* (ristampa)	267.000

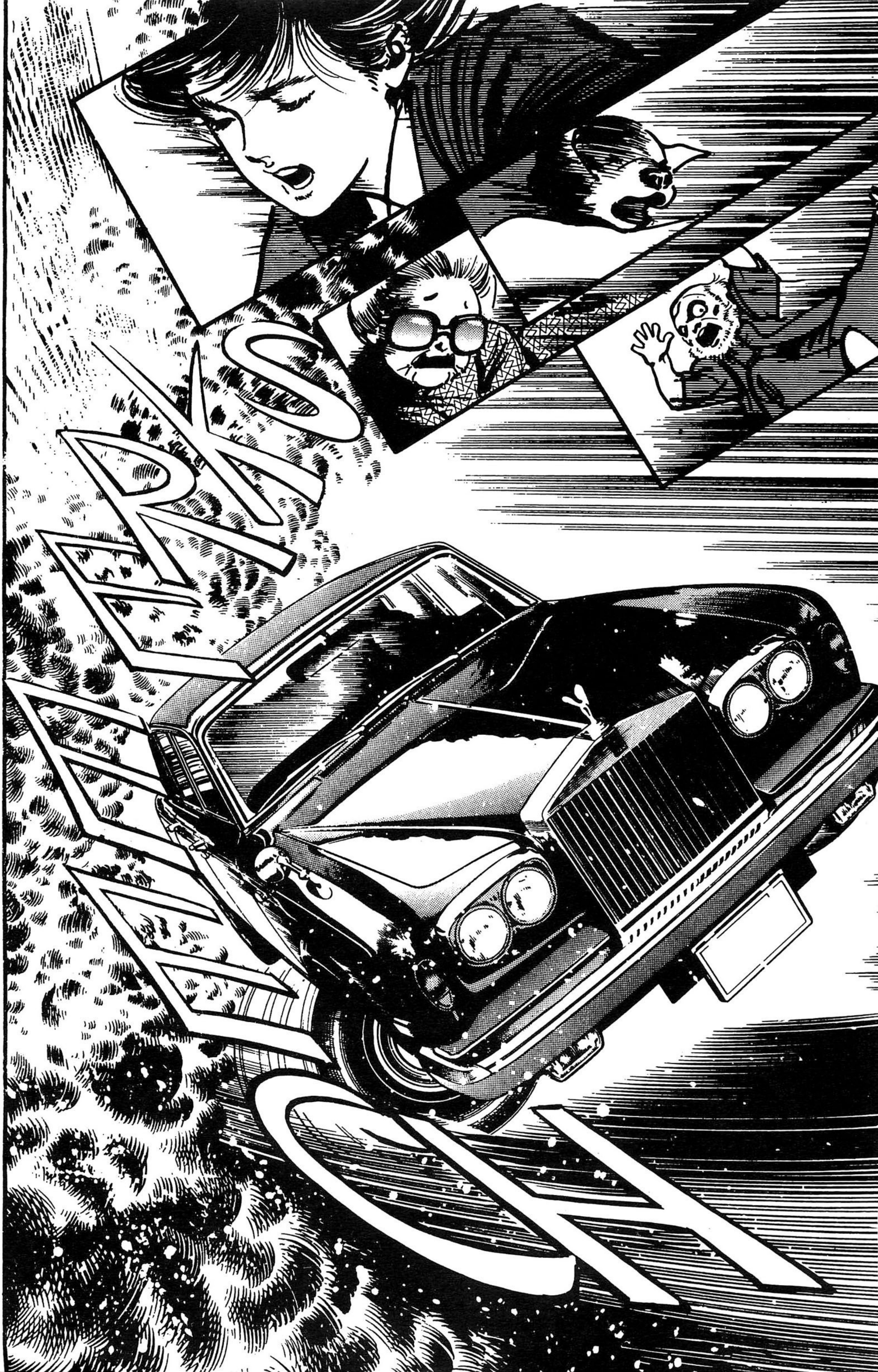
GO NAGAI

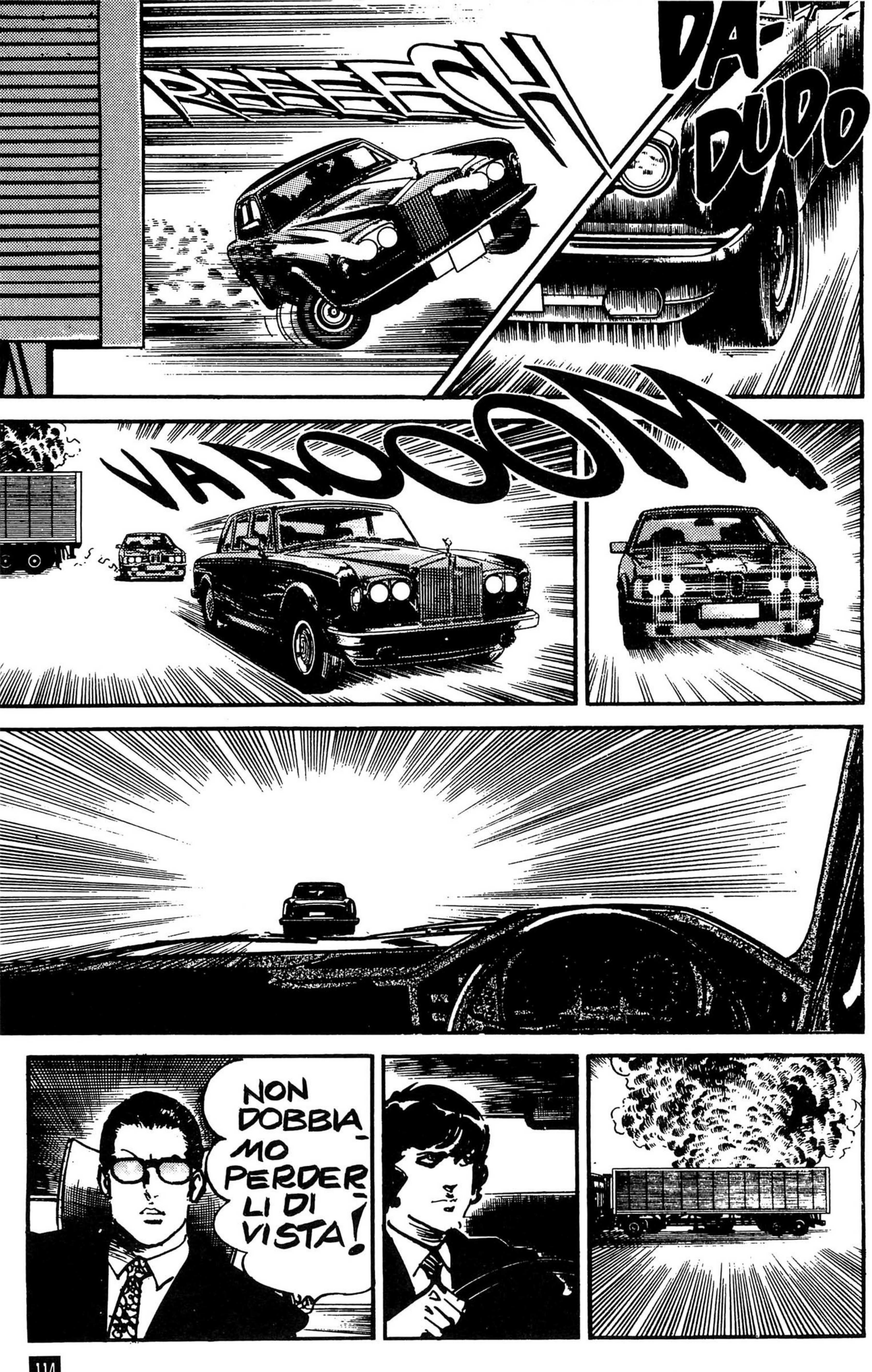
LD 357 *Devilman*, serie tv, volume 1	257.000
LD 362 *Devilman*, serie tv, volume 2	257.000
LD 363 *Devilman*, serie tv, volume 3	257.000
LD 394 *Devilman*, serie tv, volume 4	257.000

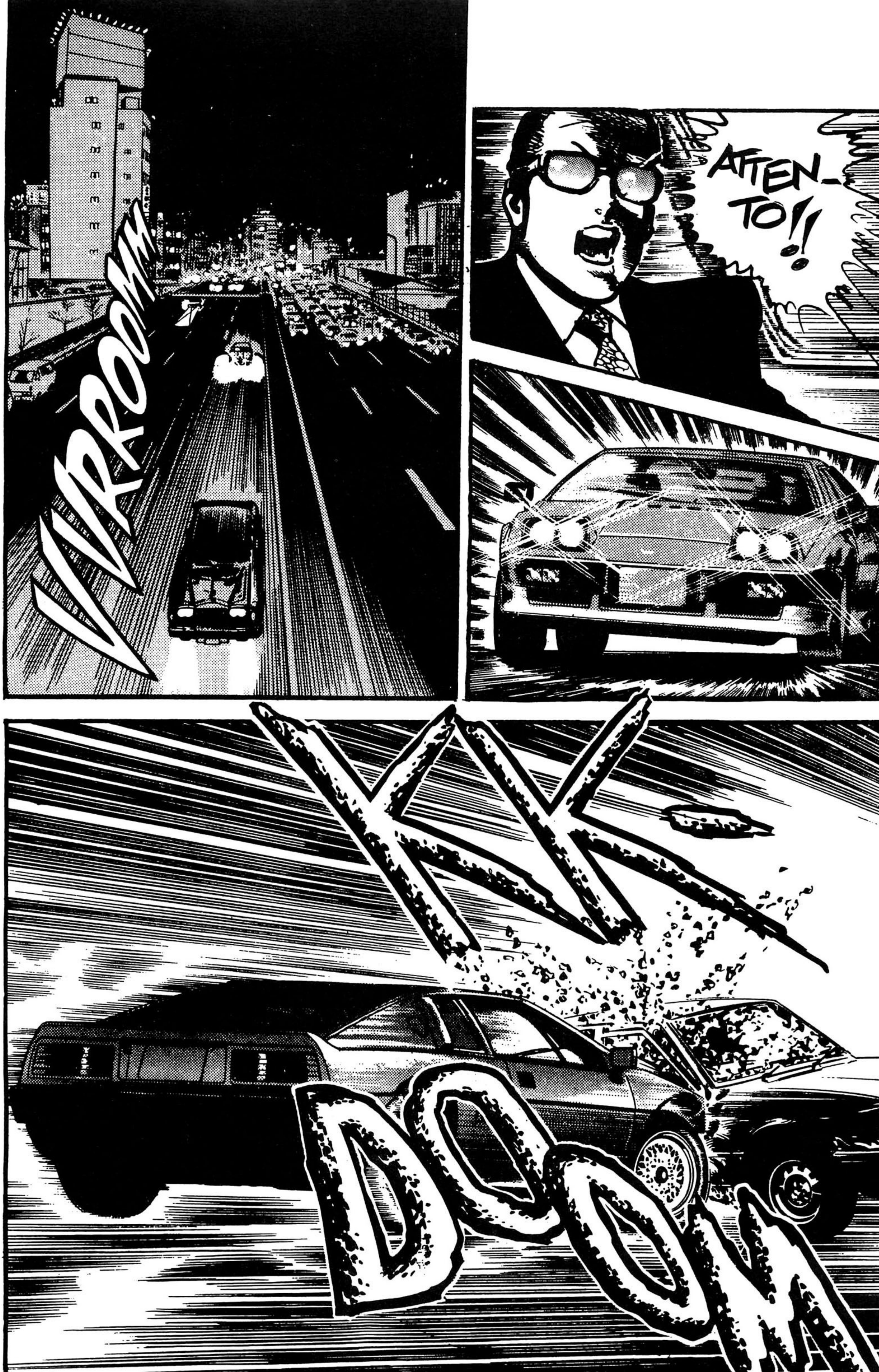
MAI PARTE 31

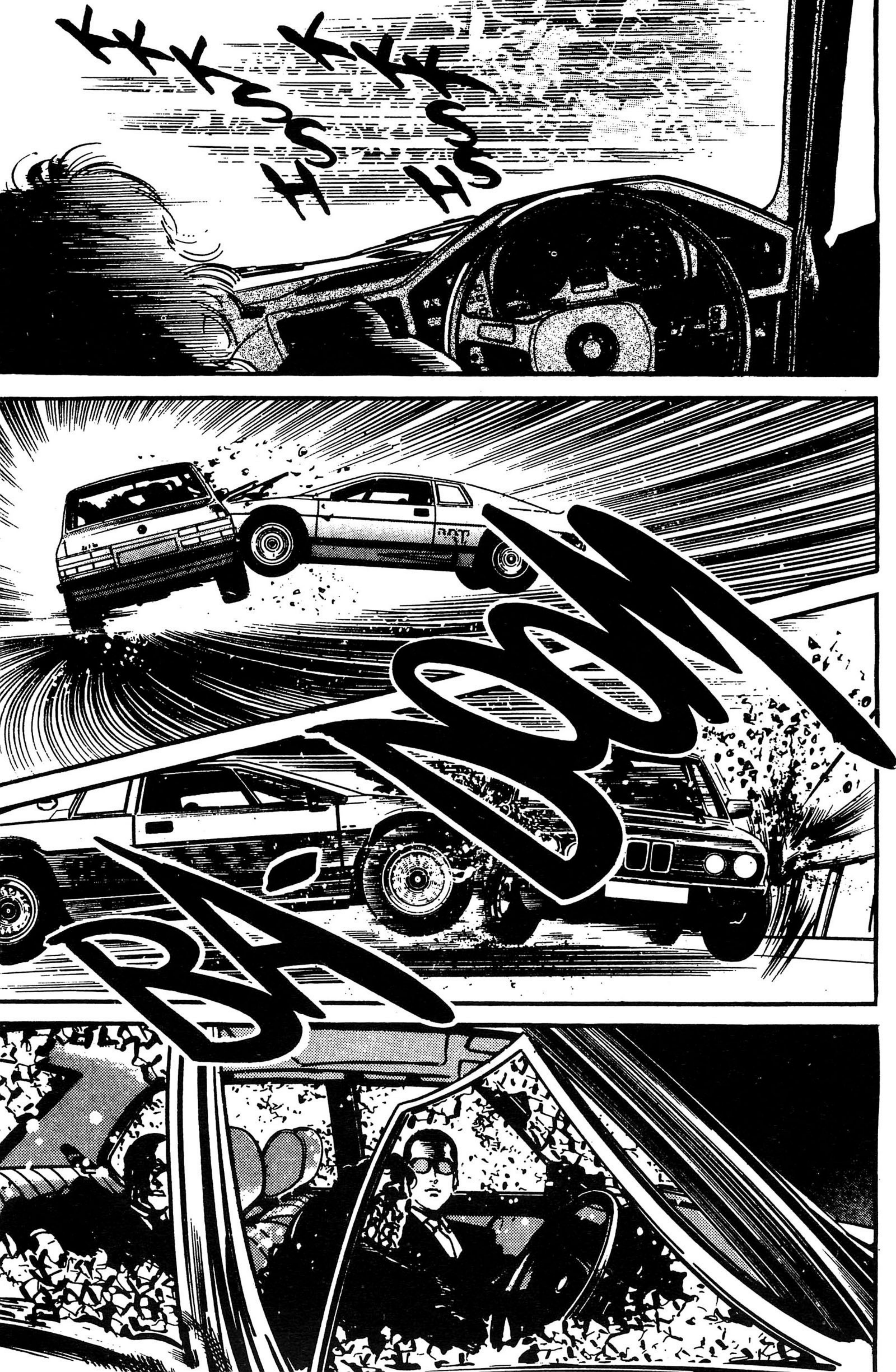
LA TRAPPOLA

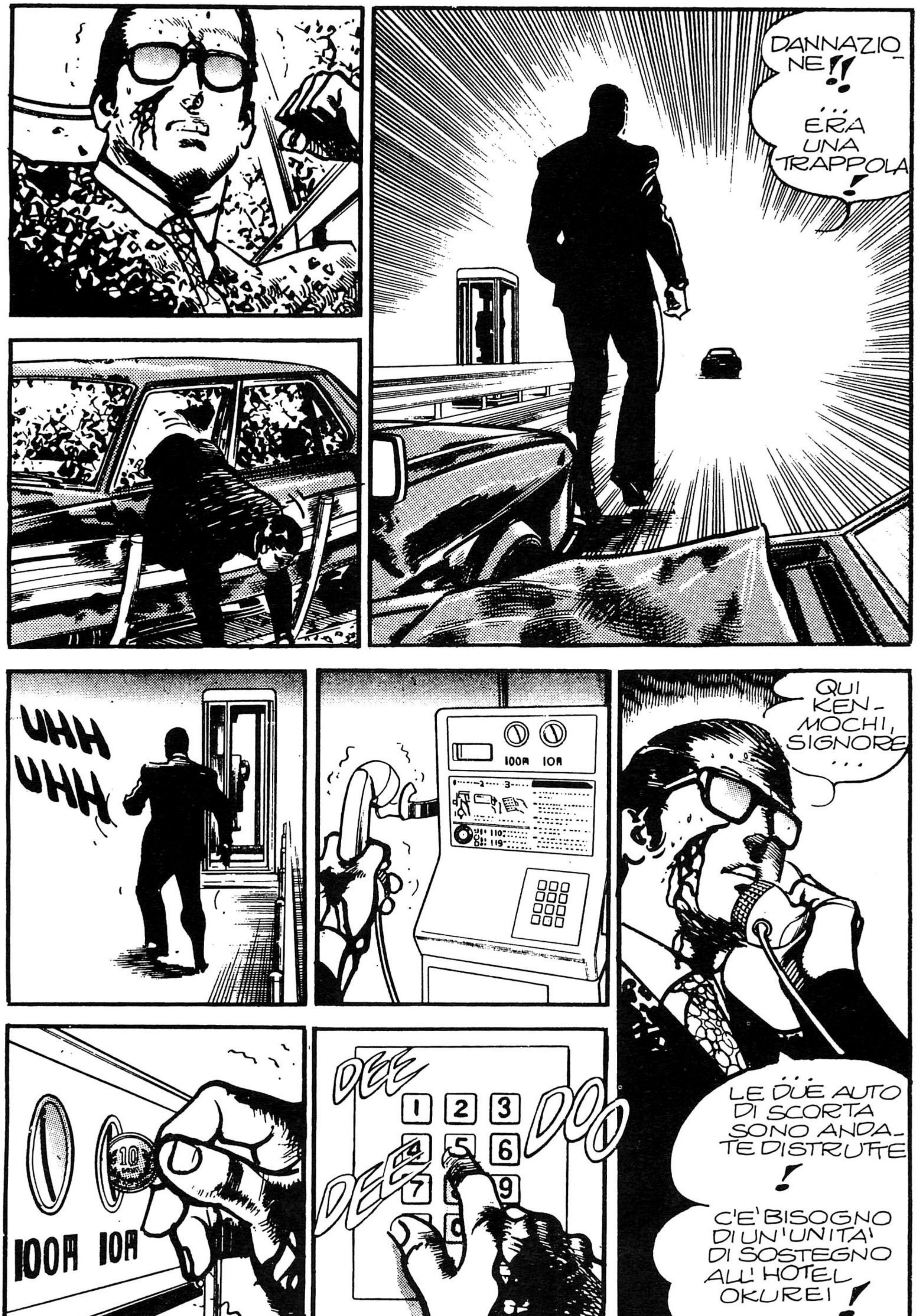

VAAOOOM

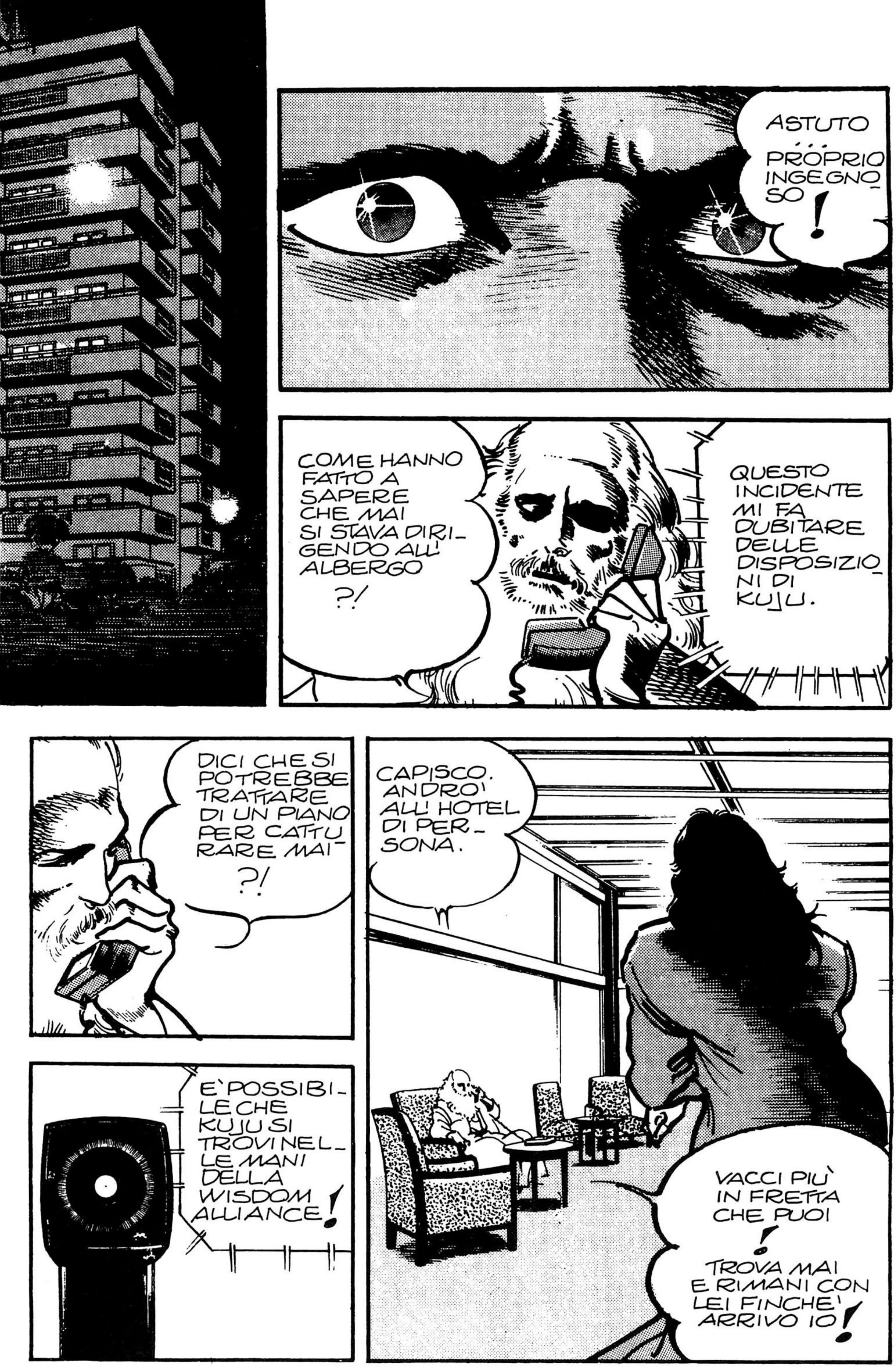

SKREEECH

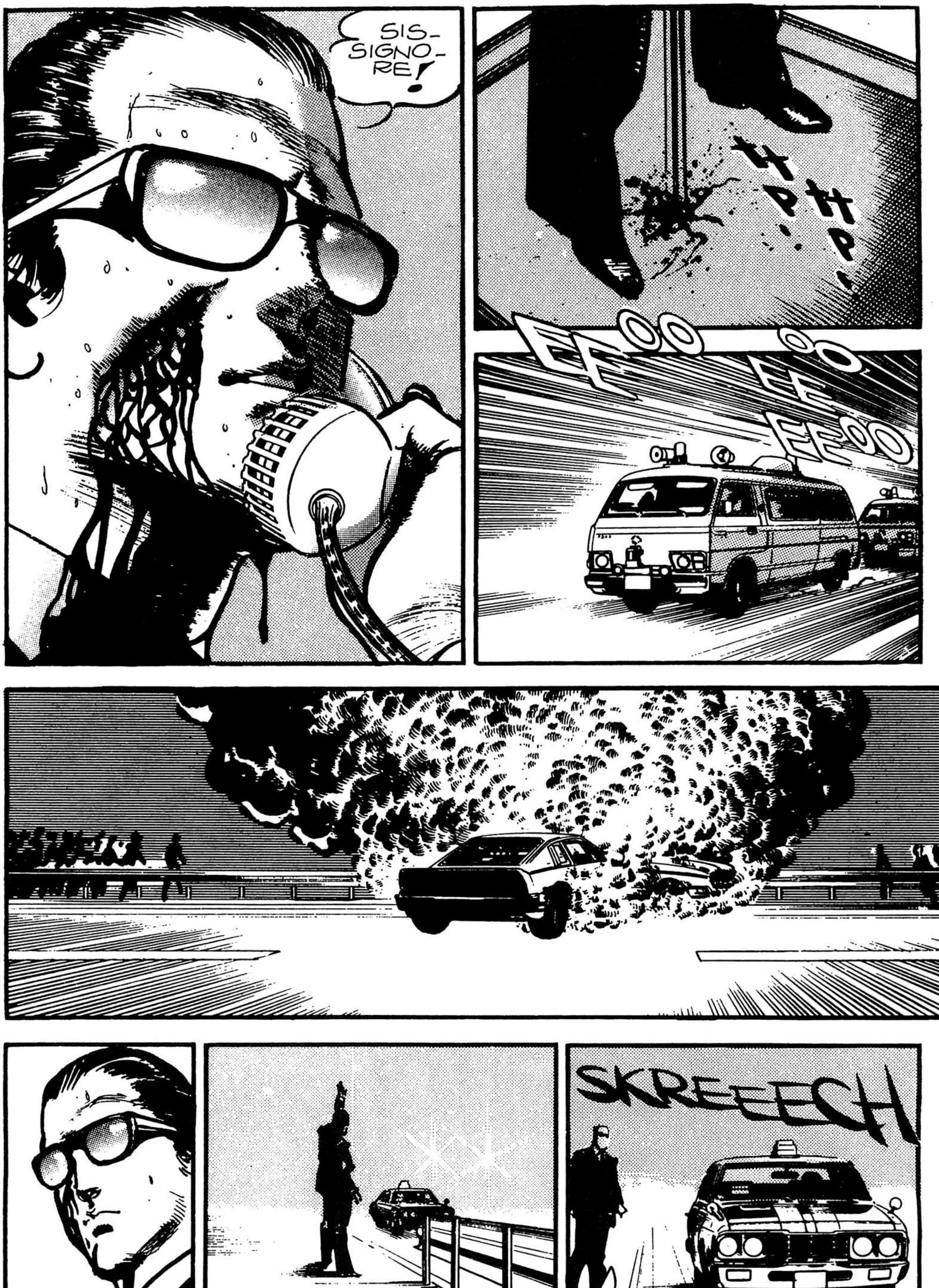

DA-DUDO
REEEECH
VAAOOOM
NON DOBBIAMO PERDERLI DI VISTA!

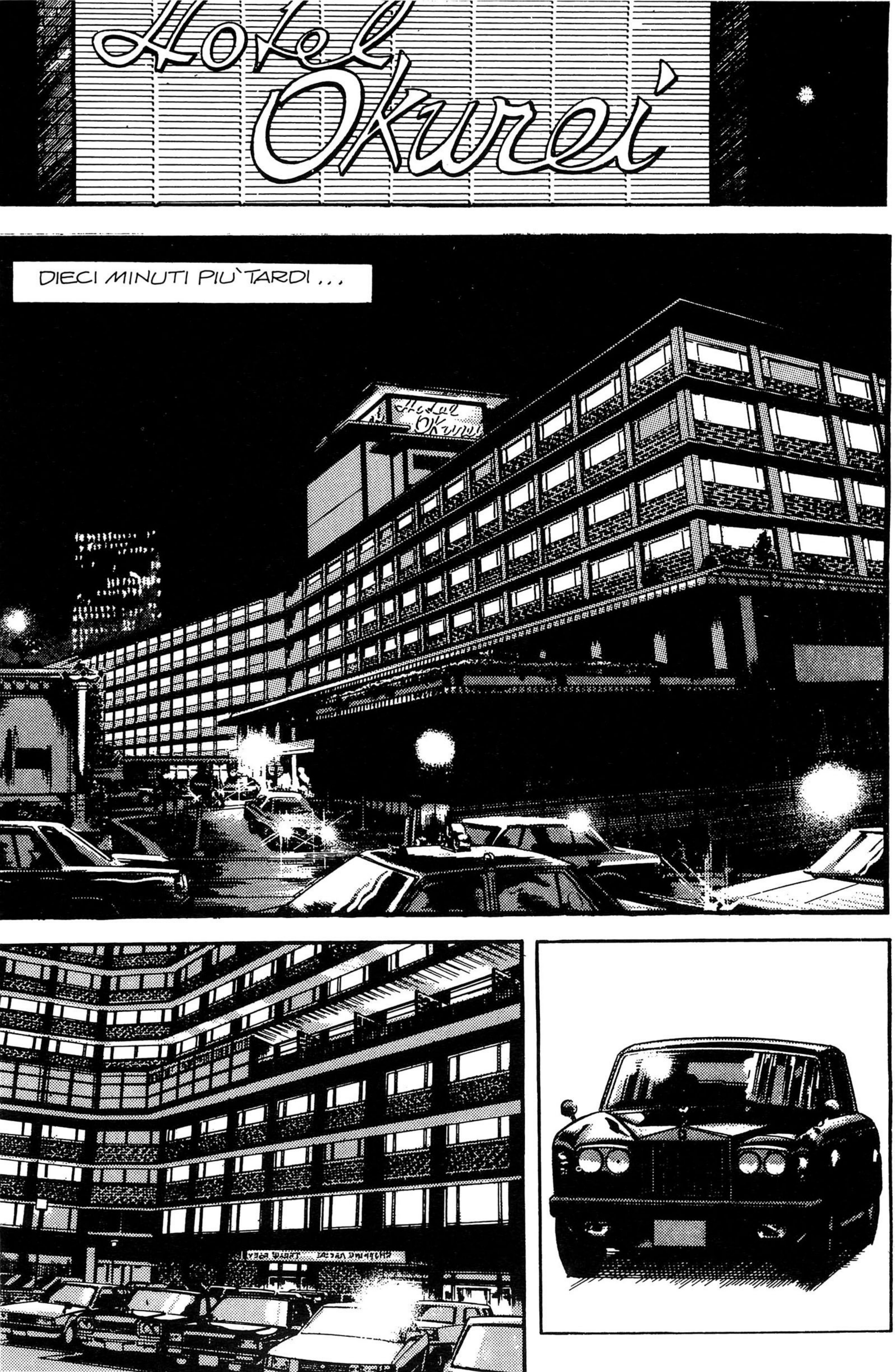

VRROOMM
ATTEN-TO!!
DOOOM

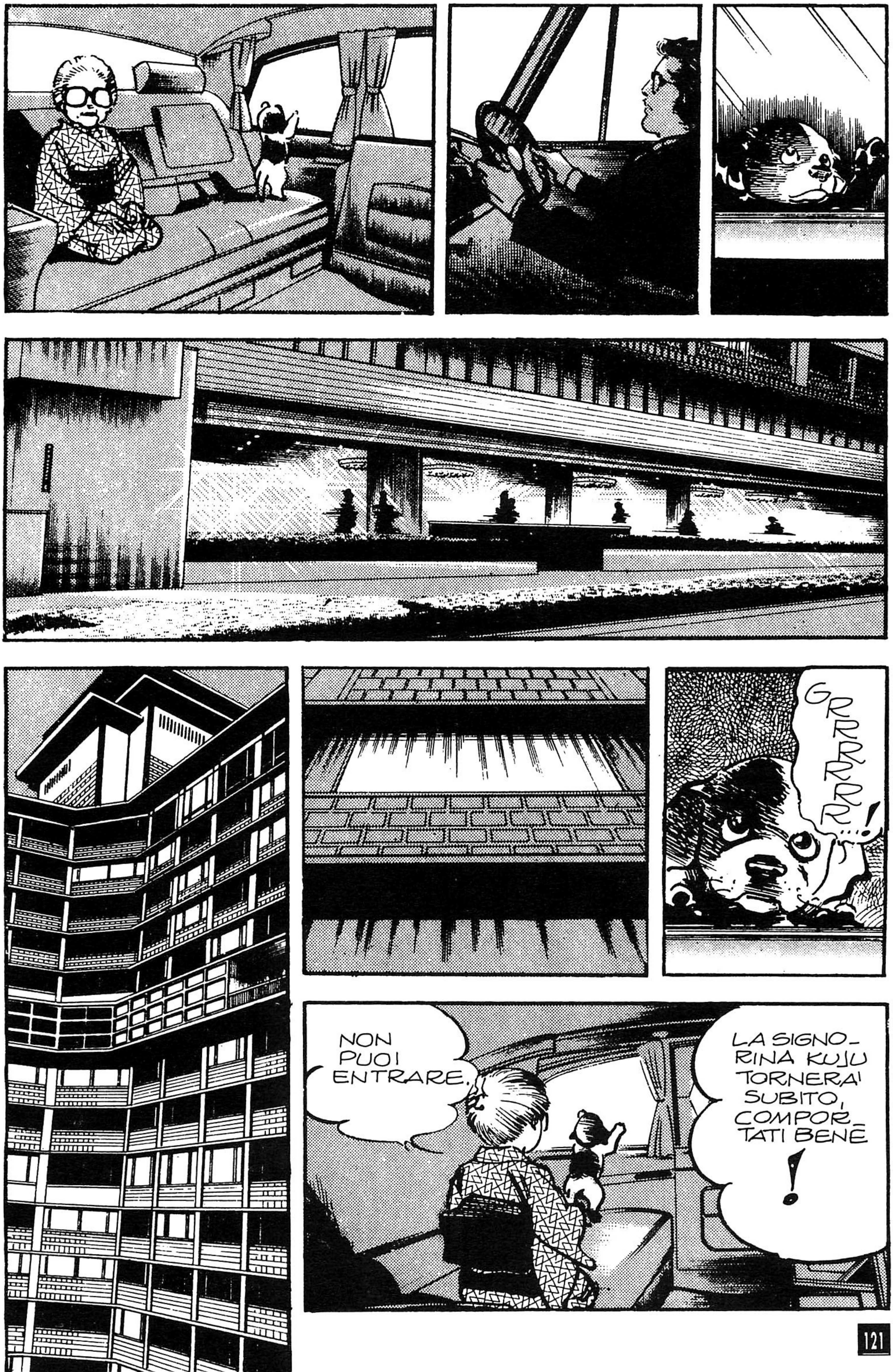

KKKSSH
KKKSSH
BA-DOOM

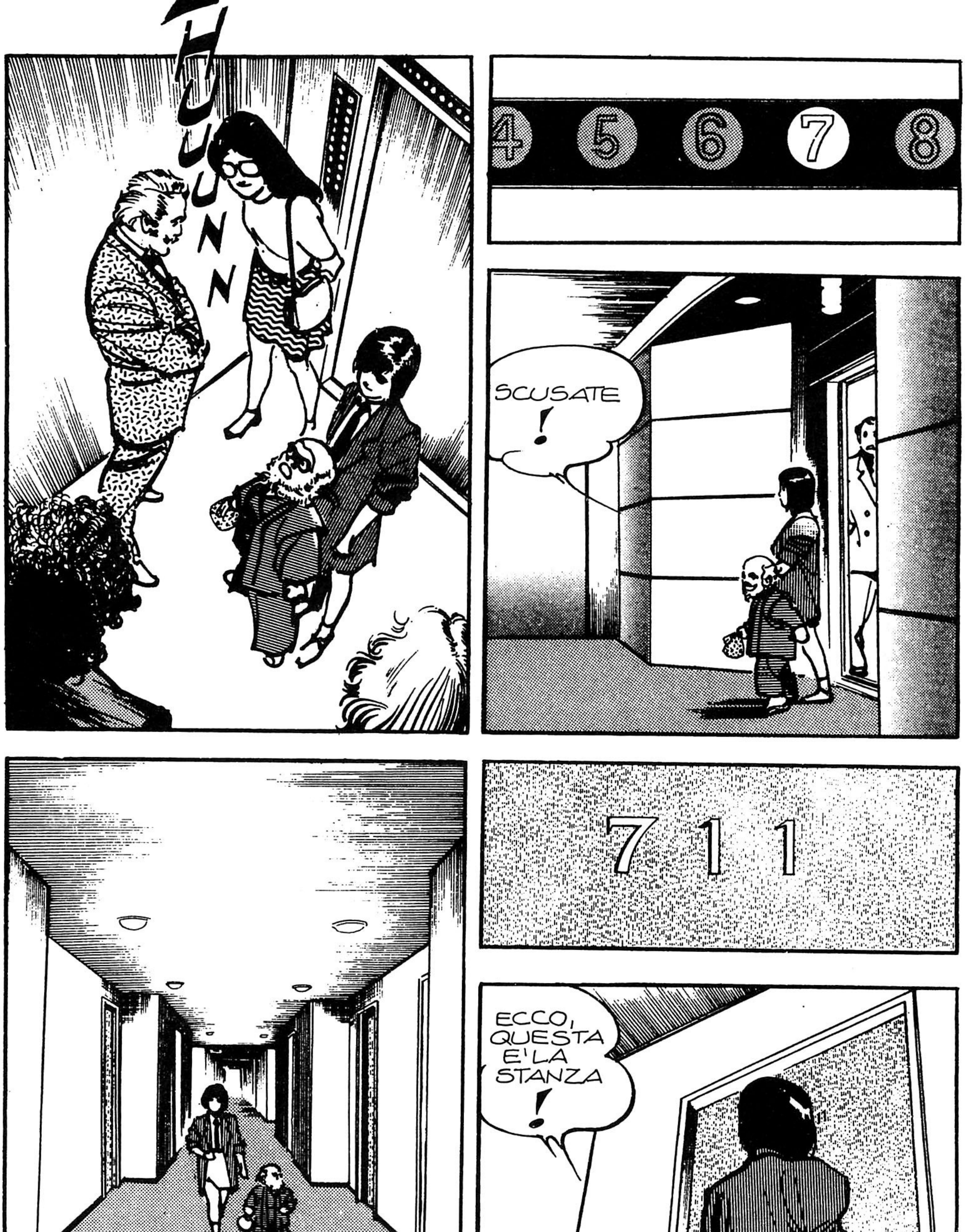

DANNAZIONE!!
...ERA UNA TRAPPOLA!
UHH UHH
100円 10円
QUI KENMOCHI, SIGNORE...
DEE DEE DOO
...LE DUE AUTO DI SCORTA SONO ANDATE DISTRUTTE!
C'E' BISOGNO DI UN'UNITA' DI SOSTEGNO ALL' HOTEL OKUREI!

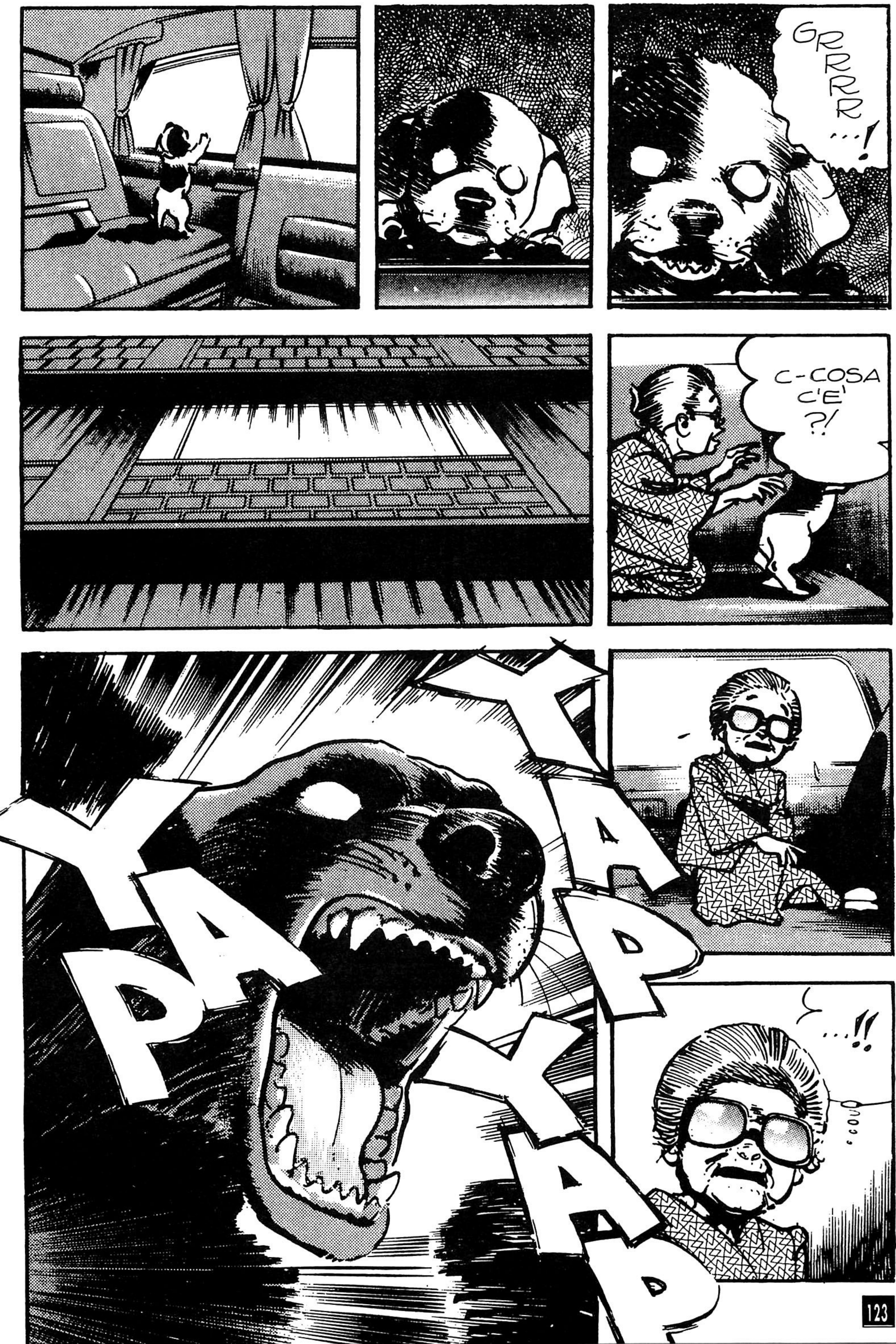

ASTUTO ... PROPRIO INGEGNOSO!
COME HANNO FATTO A SAPERE CHE MAI SI STAVA DIRIGENDO ALL' ALBERGO ?!
QUESTO INCIDENTE MI FA DUBITARE DELLE DISPOSIZIONI DI KUJU.
DICI CHE SI POTREBBE TRATTARE DI UN PIANO PER CATTURARE MAI ?!
E` POSSIBILE CHE KUJU SI TROVI NELLE MANI DELLA WISDOM ALLIANCE!
CAPISCO. ANDRO' ALL' HOTEL DI PERSONA.
VACCI PIU` IN FRETTA CHE PUOI! TROVA MAI E RIMANI CON LEI FINCHE' ARRIVO IO!

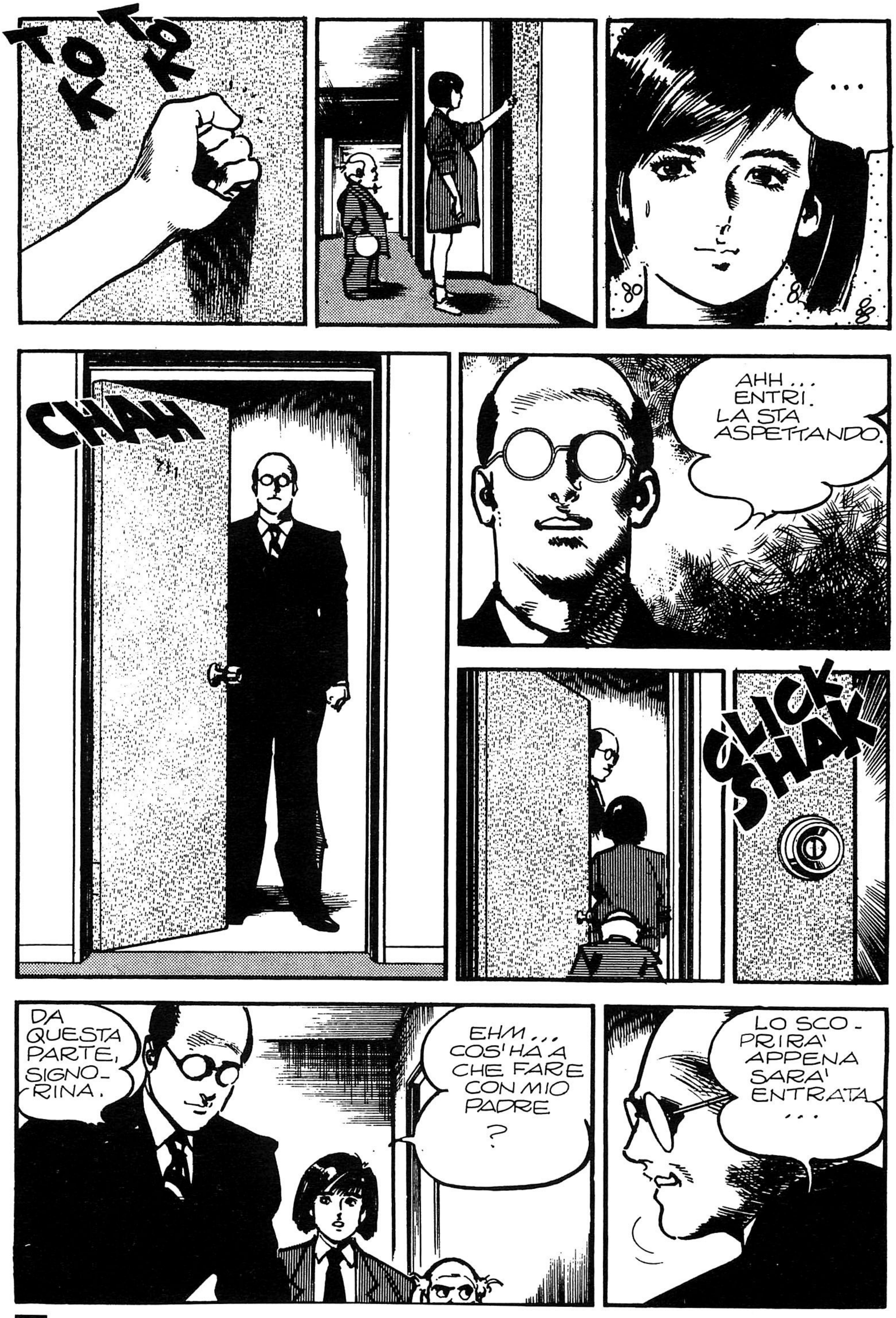

SIS-SIGNORE!
HPHP
EEOO EEOO EEOO
SKREEECH

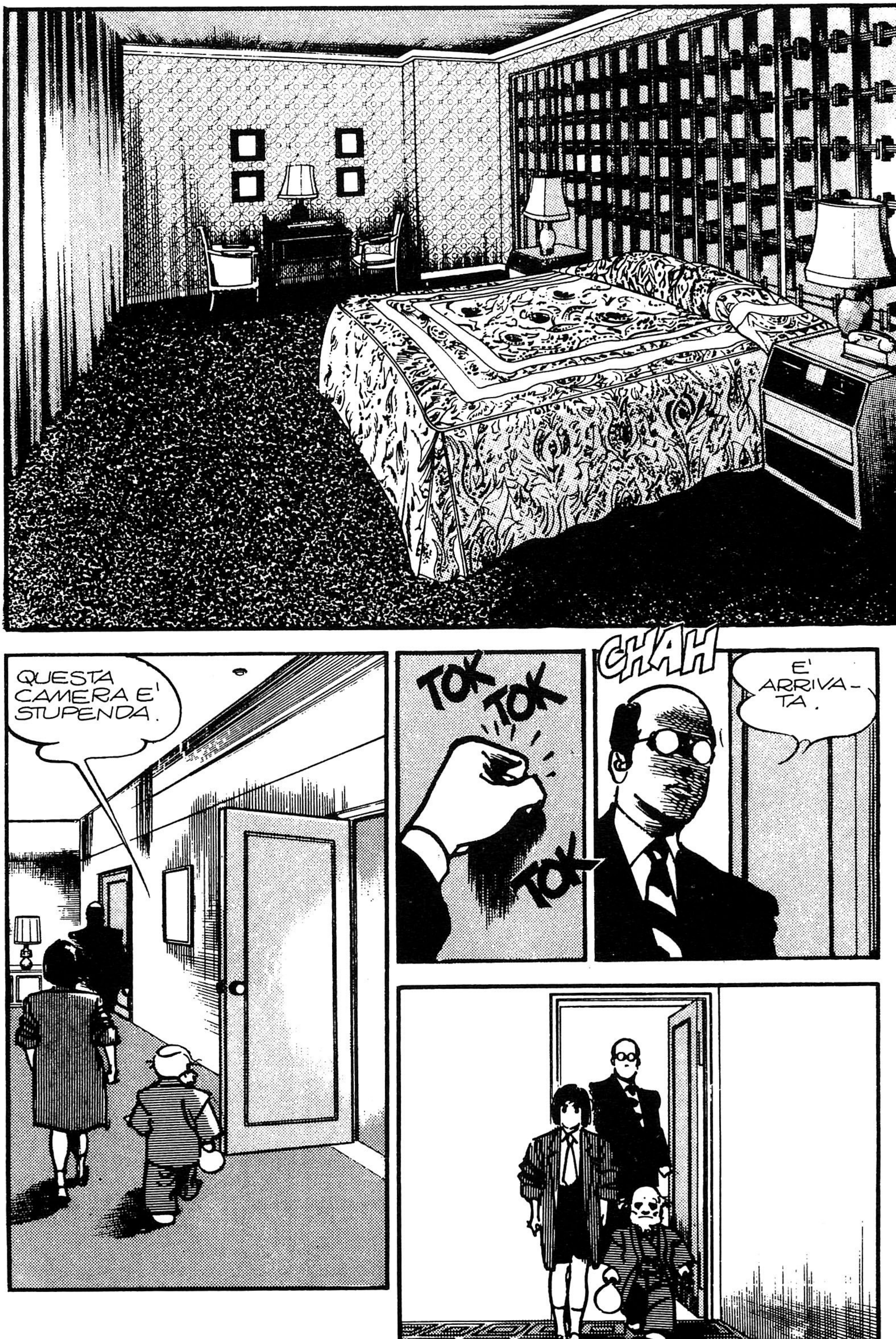

Hotel Okurei
DIECI MINUTI PIU`TARDI ...

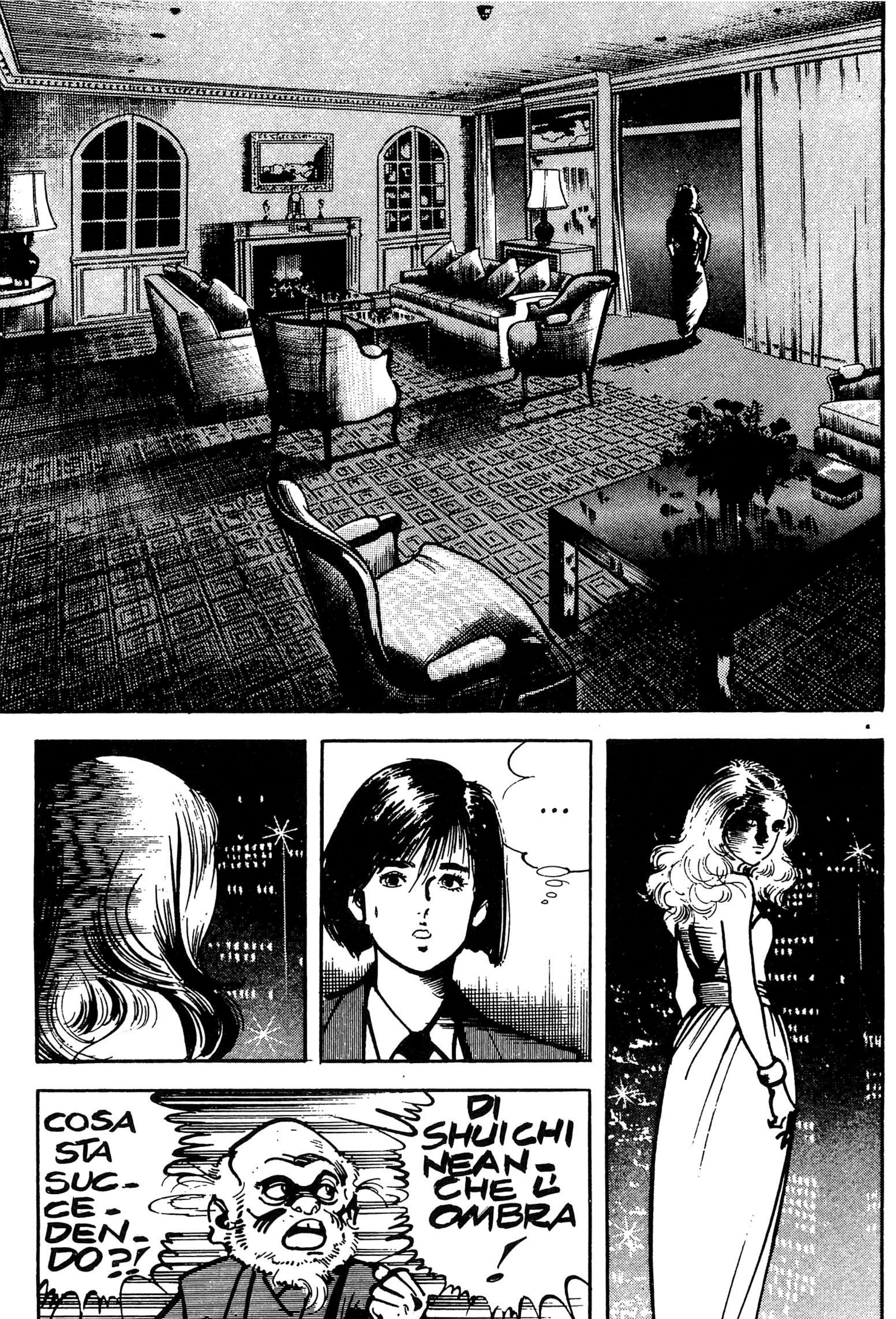

GRRRRRR...!
NON PUOI ENTRARE.
LA SIGNORINA KUJU TORNERÀ SUBITO, COMPORTATI BENE!

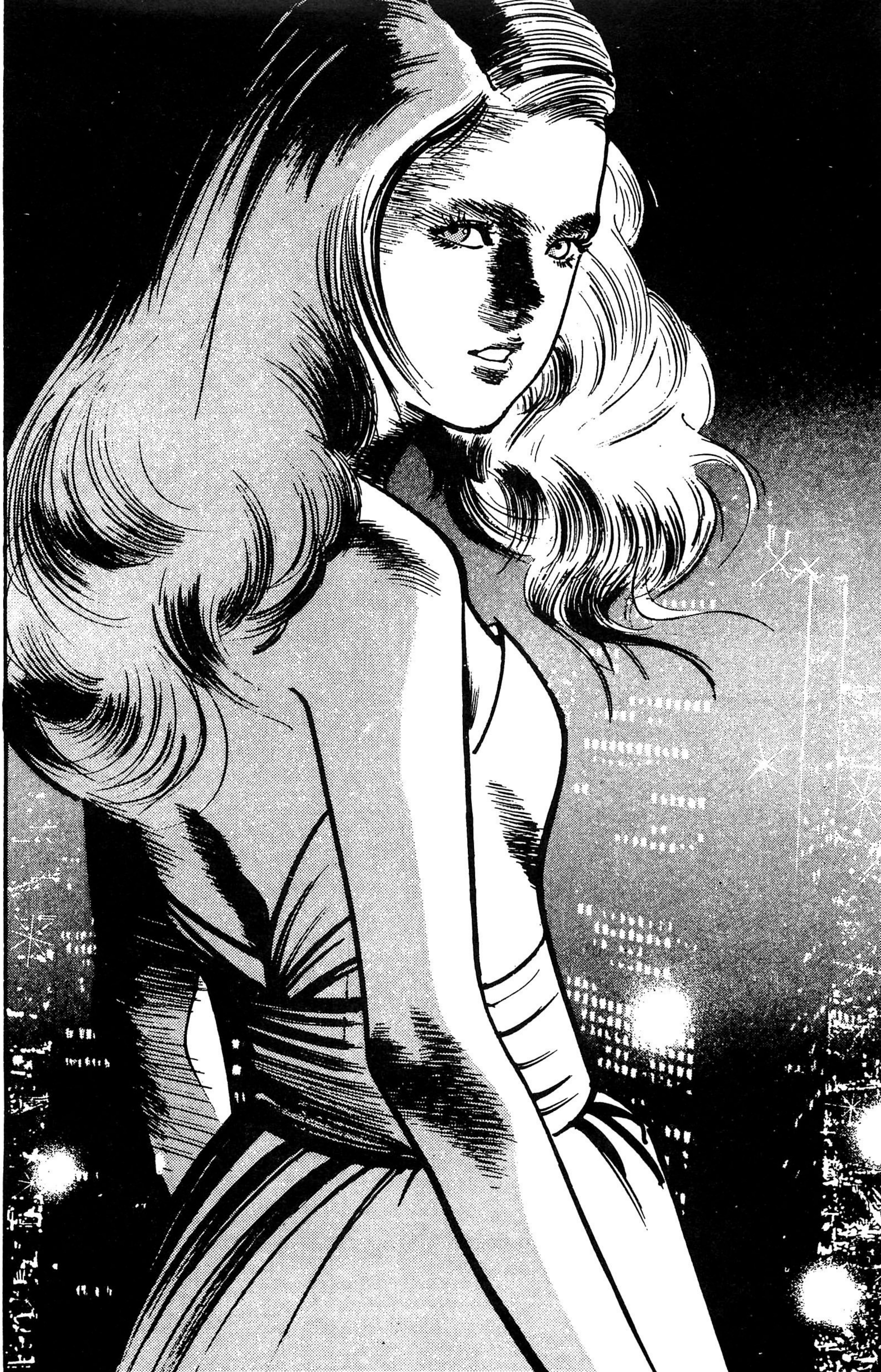

HUUNN
4 5 6 7 8
SCUSATE!
711
ECCO, QUESTA E' LA STANZA!

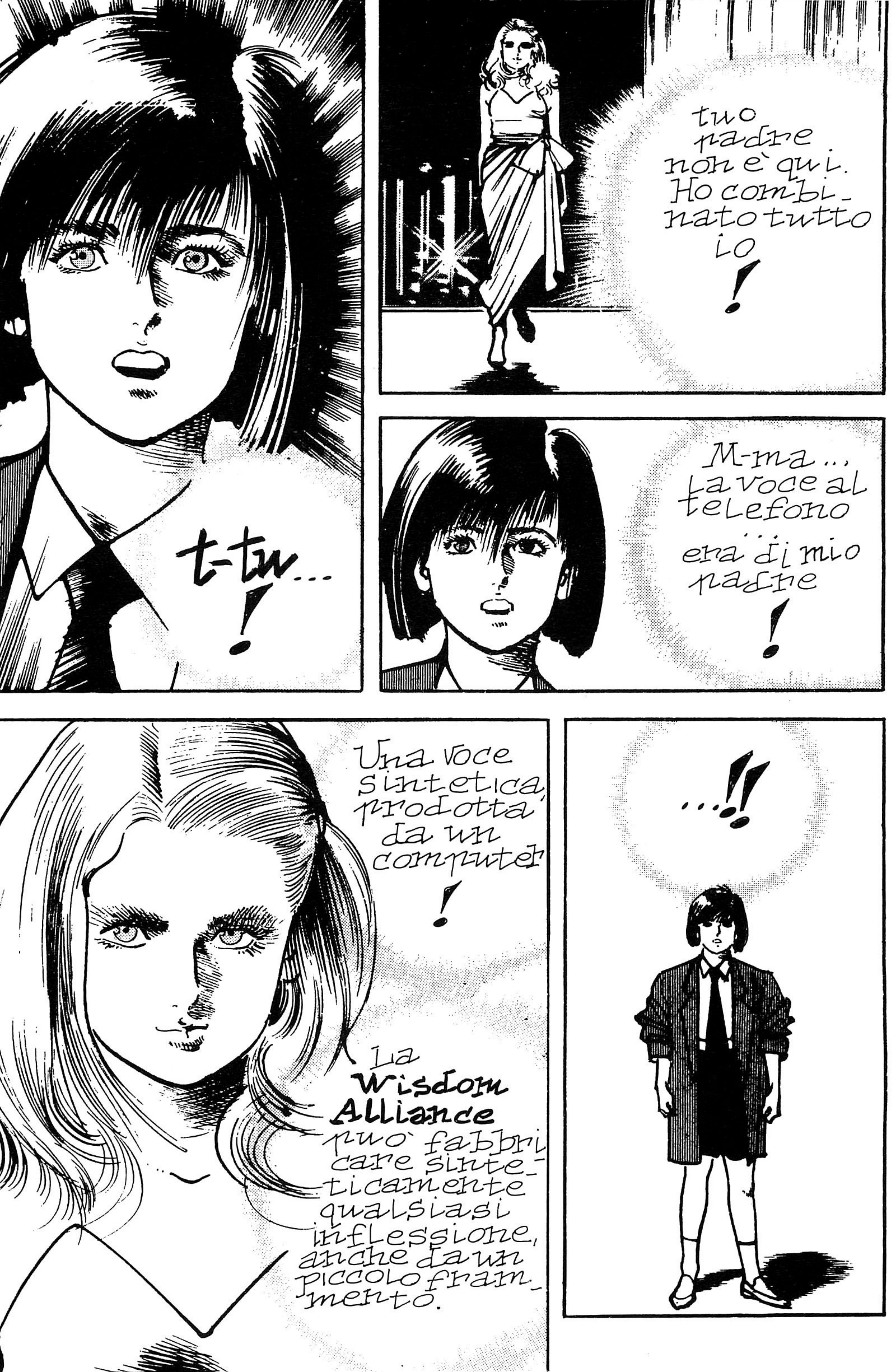

GRRRR...!
C-COSA C'E' ?!
YAP
YAP
YAP
E...!!

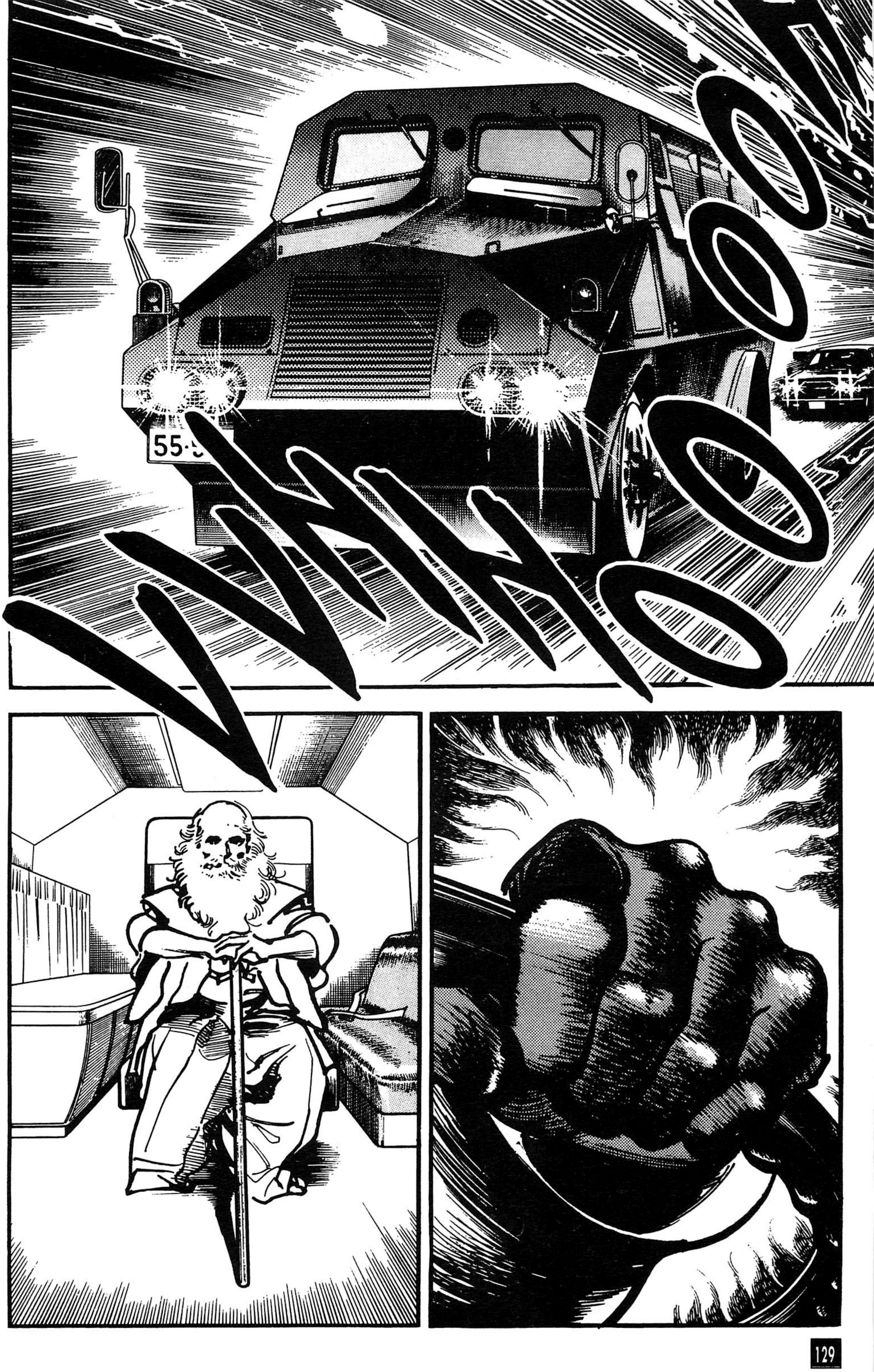

TOK TOK
...
CHAH
AHH... ENTRI. LA STA ASPETTANDO.
CLICK SHAK
DA QUESTA PARTE, SIGNORINA.
EHM... COS'HA A CHE FARE CON MIO PADRE ?
LO SCOPRIRA' APPENA SARA' ENTRATA...

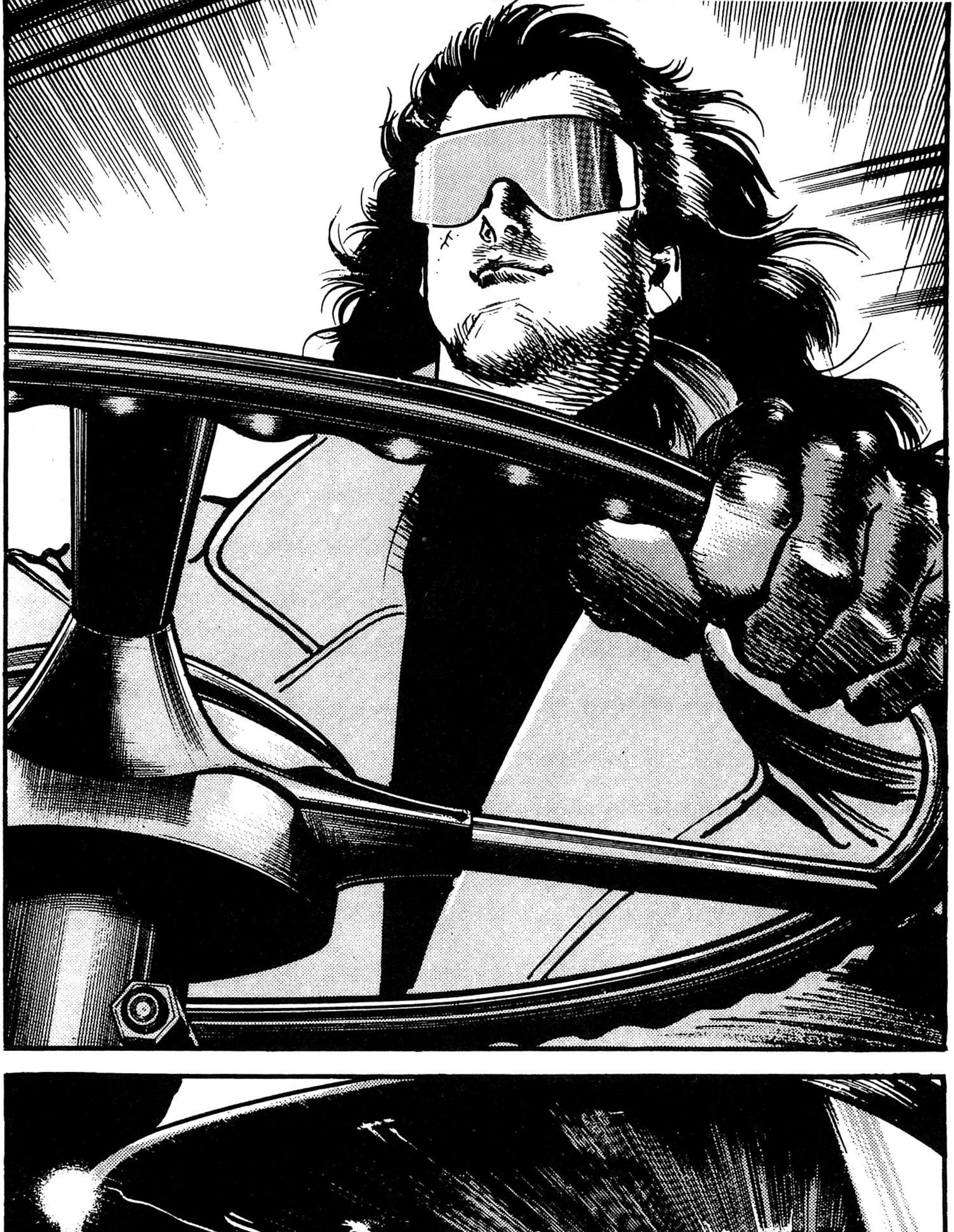

QUESTA CAMERA E' STUPENDA.
TOK
TOK
TOK
CHAH
E' ARRIVATA.


...
COSA STA SUCCEDENDO?!
DI SHUICHI NEANCHE L'OMBRA!




t-tu...!
tuo padre non è qui. Ho combinato tutto io!
M-ma... la voce al telefono... era di mio padre!
Una voce sintetica, prodotta da un computer!
La **Wisdom Alliance** può fabbricare sinteticamente qualsiasi inflessione, anche da un piccolo frammento.
...!!


VVHOOOO
55·5



CONTINUA ...

MANGA COMPACT

MANGA COMPACT
31
1 GENNAIO 1994
L. 3.000
MASAMI KURUMADA
I CAVALIERI DELLO ZODIACO
Granata

La più eroica e avvincente saga mai concepita: **I CAVALIERI DELLO ZODIACO!** Su **MANGA COMPACT** n° 31.
112 pagine, lire 3.000.

Z VIDEO

NUMERO
Z VIDEO
SETTE
KEN
IL GUERRIERO
Granata

70 minuti di pura azione, **Z VIDEO** n° 7, con 3 episodi 3 di **KEN IL GUERRIERO**, lire 29.900.

Z COMPACT

31

Z COMPACT
31
KEN IL GUERRIERO
BRONSON-HARA
Granata

A GRANDE RICHIESTA E' TORNATO... E' **KEN IL GUERRIERO!!** SU **ZETA COMPACT**, ORA IN EDICOLA, POTRETE LEGGERE OGNI MESE LE SUE DINAMICHE AVVENTURE.
128 PAGINE, 3.000 LIRE.

Granata

MANGA COMPACT

MANGA COMPACT
32
15 GENNAIO 1994
L. 3.000
MASAMI KURUMADA
I CAVALIERI DELLO ZODIACO
Granata

Continua l'incredibile saga de: **I CAVALIERI DELLO ZODIACO!** Su **MANGA COMPACT** n° 32.
112 pagine, lire 3.000.

MANGA VIDEO

MANGA VIDEO
DANGAIO
COLPO MORTALE TRA LE LACRIME
Granata

DANGAIO-2, Colpo mortale tra le lacrime, (40 minuti).
MANGA VIDEO 8, lire 39.900.

SPECIA

ZERO

M ZINE

INVERNO

VENUS WARS

ZERO
7
SPECIALE INVERNO
L. 6.000
SPECIALE
VENUS WARS
ZERO NIPPON COMIX
Granata

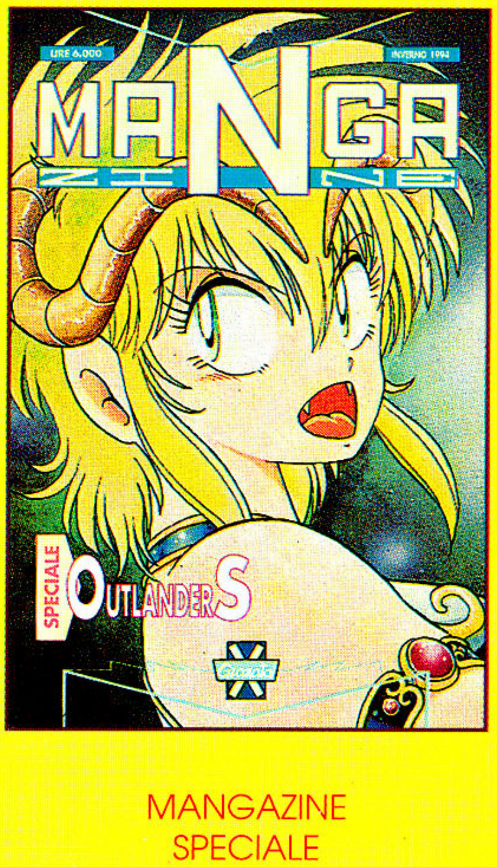
ZERO
SPECIALE

VENUS WARS N° 7
È IN EDICOLA!

128 PAGINE, 6.000 LIRE.

Granata

OUTLANDERS


LIRE 6.000
INVERNO 1994
MANGA ZINE
SPECIALE
OUTLANDERS
Granata

MANGAZINE
SPECIALE

OUTLANDERS N° 7
È IN EDICOLA!

120 PAGINE, 6.000 LIRE.

Granata

SPECI